Advenced Dungeons&Dragons

2nd Edition

Le Manuel Complet du Paladin

CRÉDITS
Conception : Rick Swan
Révision : Allen Varney
Illustrations noir et blanc : Ken Franck, Mark Nelson, Valerie Valusek
Illustrations couleurs : Les Dorscheid, Fred Fields, L. Dean James, Glen Orbik
Coordination pré-presse électronique : Luis Ogg
Composition : Adrian Keyes
Production : Paul Hanchette
Traduction : Eric Hanuise
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
PO. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast,
Belgium
PB. 34
2300 Turnhout, Belgium
+ 32-14-44-30-44

Version française éditée par Jeux Descartes 1,rue du Colonel Pierre 75503 Paris cedex 15
http: / /www.descartes-editeur.com

Édition et dépot légal Avril 1998. ISBN : 2-7408-0172-6

Introduction.. ....
Chapitre 1 : Création de personnages..................
Pré-requis du paladin..
Évolution en niveaux...
Armures et armes...
Magie cléricale..
Chapitre 2 : Pouvoirs des paladins.....................
Détecter une intention malveillante..................
Bonus aux jets de sauvegarde.............................
Immunité aux maladies................................ ....
Soigner les maladies..
Imposer les mains..
Aura de protection..
Épée sainte...................................... ... .. …. ... ..
Repousser les morts-vivants...............................
Fidèle destrier...
Sorts cléricaux.................................. ……... . . .
Chapitre 3 : Éthique..
Interdits..
Édits.. .. …….. .
Vertus...
Code d'anoblissement...
Violations et pénitences....................................
Chapitre 4 : Profils de paladin...........................
Adopter un profil...
Décisions du MD...
Subdivisions des profils......................................
Vrai paladin...
Apatride..
Capitaine..
Chasseur de fantômes...
Chevalier..
Chevalier du ciel...
Dévot..
Écuyer..
Émissaire..
Errant............................... .. . . ……...
Guérisseur.................................... .. .. …… . .
Inquisiteur...
Maréchal.. ...
Pourfendeur de Vers...
Templier...
Abandonner les profils......................................
Créer de nouveaux profils..................................
Les demi-humains en tant que paladins.............
Paladins à classes jumelées...............................
Chapitre 5 : Compétences.................................
Compétences compilées....................................
Éclaircissernents et modifications...................
Nouvelles compétences.....................................
Chapitre 6 : Équipement....................................
Équipement standard...
Écussons, étendards et crêtes..........................
Équipement supplémentaire............................
Nouvel équipement magique............................
Chapitre 7 : Jouer son rôle..............................
Démographie...
Devenir un paladin...
Activités de routine...
Une journée ordinaire..
Amour courtois...
Économie…………………………...... ... .
La personnalité des paladins..............................
Forteresses...
Relations privilégiées...
Expérience...
Chapitre 8 : Religion...
Modèles de campagne....................................
Alternatives aux Églises...................................
Conseils pour les édits religieux.......................
Types d'édits...
Chapitre 9 : Ordres...
Informations standards.......................................
Très Noble Ordre du Cœur Rayonnant..........
Auxiliaires du Cœur Rayonnant..................
Ancien et Vénéré Ordre de l'Épine...................
Ordre Distingué de l'Aube de Cristal..............
Ordre du Dragon de Fer..................................
Ordre de la Main Divine....................................
Appendice : Bibliographie................................
Appendice: Le paladin original d'AD&D.........
Feuille de personnage de paladin...............
Feuille de profil du paladin.............................
Tables
1 : Pré-requis de la classe.................................
2 : Caractéristiques prétirées..............................
3 : Niveaux d'expérience.....................................
4 : Unités de compétences totales.........................
5 : Jets de sauvegarde...
6 : Attaques par round des paladins......................
7 : Malus aux jets d'attaque avec deux armes.......
8 : Progression en sorts des paladins...................
9 : Sorts de paladin................ ....
10 : Repousser les morts-vivants...........................
11 : Les degrés du mal...
12 : Progression des pouvoirs suivant le niveau..
13 : Fidèles destriers...
14 : Combinaisons d'allégeances.........................
15 : Pénitences pour paladins enchantés............
16 : Honneurs du capitaine.................................
17 : Pouvoirs des chasseurs de fantômes............
18 : Repousser les M-V (chasseur de fantômes).
19 : Tir de projectiles du chevalier du ciel en vol
20 : Sorts des dévots...
21 : Fréquence des dissipation de la magie.........
22 : PX pour le destrier du maréchal................
23 : Compétences diverses.... ....
24 : Temps de construction des bardes..........
25 : Équipement divers......................................
26 : Réaction des candidats employés..............
27 : Taille des équipes des forteresses............
28 : Expérience des paladins..........................
29 : Répartition optionnelle de l'expérience…..
30 : Niveaux...
31 : Attaques par round..................................
32 : Progression en sorts (lère édition)..............

Parcourir le pays en redressant les torts humains,
Sans proférer ou écouter de calomnies,
Honorer sa propre parole comme celle de son dieu,
Mener de douces vies dans la plus pure chasteté,
N'aimer qu'une jeune fille (...)
Et la vénérer par des années d'actes nobles...

- Credo des chevaliers de la Table Ronde (Alfred, Lord Tennyson, *The Idylls of the King*)

Que vous vient-il à l'esprit lorsque vous pensez au paladin ? Pour nombre d'entre nous, son image est fortement liée au chevalier médiéval, le héros suprême du Moyen-Âge. Portant une superbe armure, la lance pointée vers le soleil levant, le chevalier est la quintessence de la galanterie, le champion des faibles, et le courage personnalisé - du moins c'est ce que nous retenons de l'histoire.

Bien que le Manuel Complet du Paladin couvre les aspects du chevalier historique, il s'étend sur un sujet bien plus vaste. Vous y trouverez les soldats à cheval des âges féodaux, mais aussi les monteurs de licornes, les pourfendeurs de dragons et les tourmenteurs de morts-vivants ; des hommes et femmes qui montent de majestueux chevaux de guerre et brandissent des épées magiques ; et les fidèles d'anciennes religions et serviteurs de philosophies oubliées, certains servant de puissantes églises et monastères, d'autres mus par leur seule conscience.

Ce livre se concentre sur les motivations des paladins, leurs capacités spéciales, et restrictions uniques c'est-à-dire tous les éléments qui le distinguent d'autres types de personnages et le rendent si difficile à jouer. Nous sondons la personnalité du paladin, dévoilons ses émotions, et essayons de comprendre ses motivations ; nous examinons son rôle dans un groupe en aventure et dans la société en elle-même ; et enfin ce que sa religion lui demande et ce qu'il attend de lui-même. En chemin, nous détaillerons plus d'une douzaine de nouveaux profils, la manière de définir un code de comportement pour votre paladin, ainsi que de nouvelles compétences et équipement.

Pour votre confort, ce livre compile et reprend toutes les règles appropriées du Guide du Maître (GdM dans le texte) et du Manuel des Joueurs (MdJ). II y a aussi un nouvel ensemble de fiches de personnage spécialement conçues pour le paladin.

Gardez à l'esprit que toutes ces choses sont optionnelles. Chaque chose doit avoir l'approbation du MD avant de pouvoir être incorporée à une campagne.

Tout ce que ce livre contient se réfère aux règles d'AD&D 2ème édition. Les joueurs qui utilisent les manuels du maître et du joueur de la première édition devraient prudemment adapter ceci à leur campagne. Pour référence, un appendice donne les règles originelles du paladin.

Le livre Unearthed Arcana (jamais traduit), un supplément aux règles de la première édition, présentait le paladin comme une sous-classe du preux. Dans la deuxième édition, ceci n'est plus le cas. Le paladin appartient toujours au groupe des guerriers, et le preux est revu et corrigé sous forme d'un profil dans le Manuel Complet du Guerrier.

De nombreux concepts du Manuel Complet du Paladin reposent sur l'utilisation des compétences introduites dans la seconde édition du MdJ. Nous recommandons fortement que vous fassiez usage de ces règles dans votre campagne et les relisiez avant d'aller plus loin.

Les Racines du Paladin

La vie du chevalier (knight en Anglais) historique fut moins romantique que la plupart d'entre nous le pense. Le mot Cnith fut d'abord utilisé pour designer les fils de paysans français qui arrivèrent en Angleterre suite a la conquête Normande en 1066. Ayant une apparence et des manières crues, les soldats Cniht attiraient l'attention pas leur impressionnante armure et leur qualité d'écuyer, hautement considéré. Malgré ces avantages, les Cnihts étaient toujours des citoyens de seconde classe, un peut supérieur au paysans, mais bien en dessous de l'aristocratie.

Avec le féodalité, le statut du Cniht (qui fut Anglicisé et qui devint Knight—Chevalier) s'améliora fortement. L'air féodale commença quand de riche seigneur offrir de petit lopin de terre au paysans en échange de leur travail, et que les propriétaire terriens signèrent des accords avec les seigneurs pour leur protection. Cette relation était matérialisé par un lien d'honneur et une compréhension approfondi des responsabilité mutuelle. Avec le temps, tout ceux qui était impliqué dans ces relations féodale devinrent membre de la noblesse, et les offres féodales ne furent plus faites qu'a ceux de nature acceptable.

Les possessions d'un seigneur croissant, sont besoins de guerriers expérimentés pour ce défendre des envahisseurs augmentais. Les chevaliers étaient des candidats idéaux. Dans la tradition féodale, les seigneurs leur service en leur offrant des terres, comprenant de nombreuse ferme, construction, et même les travailleur qui y vivaient. Alors que les chevaliers acquéraient des richesses, leur prestige augmentaient et ils devinrent une classe sociale distincte et honorable, généralement restreinte au fils des aristocrates.

Les statuts des chevaliers changèrent au XI eme siècle, quand l'église, poussé par l'intérêt personnel et un véritable désire de faire règne l'ordre dans une société de plus en plus chaotique leur donna une sanction officielle. La chevalerie fut déclaré une vocation sacrée, et l'ordination de nouveau chevalier devient un saint rituel. Cette nouvel accréditation entraîna de nouvel responsabilité, formellement défini dans le code de la chevalerie, un ensemble de principe basé sur des idéaux religieux. Le chevalier symbolisait dorénavant les plus haut standard moraux et était admiré par les roi comme par les paysans.

Bien que le chevalier commandait le respect, il était rarement envié. Sa vie était dangereuse et brutale, parsemée d'incessante confrontation et sous la menace constante de l'humiliation. Plutôt que de partir en aventure pour l'honneur ou le plaisir, la plupart s'engagèrent dans une lutte constante pour obtenir des revenus, cherchant désespérément une opportunité de gagne honnêtement leur vie.

Le rigide code de la chevalerie, qui rendait des principes abstraits de loyauté plus importantes que la vie elle même, fut une condamnation a mort pour de nombreux chevaliers. Peut réussir a dépasser la trentaine. Ceux qui survécurent sans le sous et moralement brisé, dépendant d'une société qui ne les oubliaient jamais.

Chapitre 1 : Création de personnages

Ce chapitre reprend les paramètres, ajustements, et progression en niveaux du MdJ et GdM s'appliquant au paladin. Bien qu'il n'y ait pas deux paladins semblables, ils ont tous ceci en commun.

Pré-requis du paladin

I1 faut un personnage exceptionnel pour faire un paladin, comme le montrent les minimums requis :

Table 1 : Pré-requis de la classe

Caractéristiques requises
Force 12
Constitution 9
Sagesse 13
Charisme 17
Caractéristiques principales
Force
Charisme
Race permise
Humain
Alignement permis
Loyal Bon.

Un personnage essayant de créer un paladin en utilisant la méthode I du MdJ pourrait passer la journée à lancer des dés. Bien que les chances s'améliorent un peu en utilisant les méthodes II à IV, seules les méthodes V et VI offrent une chance raisonnable, quoi que mince, d'obtenir les chiffres nécessaires. Les pré-requis sont sévères et peuvent frustrer un joueur voulant créer un paladin, mais ils sont nécessaires pour maintenir l'équilibre du jeu. Les paladins sont parmi les plus formidables personnages du jeu. S'ils étaient aussi faciles à obtenir que, disons un mage ou un guerrier, le surplus de personnages puissants rendrait difficile, voire impossible au MD la tâche de prévoir des rencontres qui soient tout aussi excitantes pour tout le groupe. Un MD peut aussi avoir d'autres raisons de limiter la population paladine - par exemple, le monde de campagne peut ne pas faciliter le développement de paladins, ou en restreindre le nombre pour augmenter l'aura mystique les entourant. Mais si votre MD est ouvert aux paladins, vous pouvez utiliser la table 2 plutôt que de jeter les dés. Lancez 1d12 et utilisez le personnage correspondant.

Table 2 : Caractéristiques prétirées

1d12	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
1	12	8	16	10	15	17
2	17	10	10	9	14	17
3	12	9	12	10	16	18
4	15	13	15	11	14	17
5	14	16	9	15	18	17
6	12	11	11	9	13	18
7	18*	12	12	12	14	17
8	13	11	14	10	17	18
9	16	10	11	I1	16	17
10	13	14	13	9	13	17
11	15	12	17	14	15	18
12	14	15	10	13	13	17

* Lancez 1 d 100 pour la Force exceptionnelle.

Évolution en niveaux

Les paladins avancent en niveaux et points de vie comme les guerriers. Pour chaque niveau jusqu'au neuvième, ils gagnent 1d10 pv. Au niveau 10 et ensuite, ils reçoivent 3 pv. La table 3 résume l'avancement en niveau des paladins, et les TACO correspondants.
Gardez deux ajustements à l'esprit :

- Les paladins dont la Force et le Charisme atteignent ou dépassent 16 reçoivent un bonus de 10 % sur les points d'expérience. Un paladin doit avoir 16 ou plus dans les deux caractéristiques pour bénéficier de cet extra.
- Une Constitution exceptionnelle accorde des pv supplémentaires. Un paladin avec une Con de 17 reçoit +3 pv par dé de vie, et un 18 fournit +4 pv

Table 3 : Niveaux d'expérience

Niveau	PX	Dés de vie (d10)	TACO
1	0	1	20
2	2.250	2	19
3	4.500	3	18
4	9.000	4	17
5	18.000	5	16
6	36.000	6	15
7	75.000	7	14
8	150.000	8	13
9	300.000	9	12
10	600.000	9 +3	11
11	900.000	9 +6	10
12	1.200.000	9 +9	9
13	1.500.000	9 +12	8
14	I .800.000	9 +15	7
15	2.100.000	9 +18	6
16	2.400.000	9 +21	5
17	2.700.000	9 +24	4
18	3.000.000	9 +27	3
19	3.300.000	9 +30	2
20	3.600.000	9 +33	1

En avançant de niveau, un paladin reçoit des unités de compétences, en suivant la table 4. Rappelez-vous qu'un paladin a un malus de -2 lorsqu'il utilise une arme sans la compétence appropriée.

Table 4 : Unités de compétences totales

Niveau	Martiales	Diverses
1-2	4	3
3-5	5	4
6-8	6	5
9-11	7	6
12-14	8	7
15-17	9	8
18-20	10	9

La table 5 résume les jets de sauvegarde pour chaque niveau. Contrairement aux autres personnages, les paladins reçoivent un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde. Le jet de sauvegarde modifié par ce bonus suit entre parenthèses. Par exemple, un paladin de premier niveau doit faire 12 ou plus pour réussir un jet de sauvegarde/paralysie.

Table 5 : jets de sauvegarde

Niveau	PPMM	BBB	PM	Sf	St
1-2	14 (12)	16 (14)	15 (13)	17 (15)	17 (15)
3-4	13 (1 I)	15 (13)	14 (12)	16 (14)	16 (14)
5-6	I1 (9)	13 (11)	12 (10)	13 (11)	14 (12)
7-8	10 (8)	I2 (10)	1I (9)	12 (10)	13 (l I)
9-10	8 (6)	10 (8)	9 (7)	9 (7)	I I (9)
11-12	7 (5)	9 (7)	8 (6)	8 (6)	10 (8)
13-14	5 (3)	7 (5)	6 (4)	5 (3)	8 (6)
15-16	4 (2)	6 (4)	5 (3)	4 (2)	7 (5)
17 +	3 (1)	5 (3)	4 (2)	4 (2)	6 (4)

Abréviations :
PPMM = paralysie, poison et mort magique
BBB = bâton, bâtonnet et baguette
PM = pétrification et métamorphose
Sf = souffle
St = sort

Armures et armes

En tant que membres du groupe des guerriers, les paladins ont accès à tous les types d'armes et d' armures. Quelle que soit l' armure portée, elle n'entraîne aucun malus à aucune des capacités du paladin. Ils peuvent utiliser toutes les armes reprises dans la liste du chapitre 6 du MdJ. En montant de niveau, ils peuvent faire plus d'une attaque par round, comme le montre la table 6.

Table 6 : Attaques par round des paladins

Niveau	Attaques/rounds
1-6	1/round
7-12	3/2 rounds
13 +	2/rounds

Un paladin peut se battre avec deux armes en même temps, une arme dans chaque main, pourvu que l'arme secondaire soit plus petite et plus légère que l'arme principale, et qu'il n'utilise pas de bouclier. Ceci permet au paladin de faire une attaque supplémentaire chaque round avec l'autre arme. Toutefois, se battre avec deux armes en même temps donne un malus aux deux jets pour toucher, de -2 pour l'arme principale et -4 pour la seconde. L'ajustement à la réaction, basé sur la Dex modifie ces deux malus jusqu'à les annuler mais pas jusqu'à en faire des bonus. La table 7 résume ces malus.

Table 7 : Malus aux jets d'attaque avec deux armes

Dex.	Arme principale	Deuxième arme
I	-8	-10
2	-6	-8
3	-5	-7
4	-4	-6
5	-3	-5
6-15	-2	-4
16	-1	-3
17-18	0	-2

Magie cléricale

Au niveau 9, un paladin devient capable de lancer des sorts de prêtre. La table 8 indique le nombre de sorts octroyés par niveau. Elle indique aussi le niveau de lancement du sort. Par exemple, si un paladin de niveau 13 lance le sort de niveau 2 ralentissement du poison, l'effet dure 5 heures ; la durée du sort est de 1 h/niveau et un paladin niveau 13 lance ses sorts comme un prêtre niveau 5. Le niveau de lancement de sorts d'un paladin ne dépasse jamais 9.
Les paladins ont accès aux sphères de Divination, Combat, Soins et Protection. La table 9 résume les sorts qui leurs sont accessibles. Les restrictions suivantes seront appliquées :

- Les paladins n'ont pas de sorts supplémentaires pour leur Sagesse élevée.
- Les paladins ne peuvent utiliser les objets magiques cléricaux ou les parchemins cléricaux et druidiques. Ils peuvent toutefois utiliser tout objet magique destiné aux guerriers, même s'il convient aussi aux prêtres.

Table 8 : Progression en sorts des paladins

Niv du paladin	Niv. de lancement de sort	sorts de prêtre de niveau			
		1	2	3	4
9	1	1	-	-	-
10	2	2	-	-	-
11	3	2	1	-	-
12	4	2	2	-	-
13	5	2	2	1	-
14	6	3	2	1	-
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17-18	9	3	3	3	1
19	9	3	3	3	2
20	9	3	3	3	3

Table 9 : Sorts de paladin

Niv	Nom	Sphère	Niv	Nom	Sphère
I	détection de la magie	Divination	2	chant	Combat
1	*détection des collets et des fosses**	Divination	2	connaissance des alignements	Divination
1	détection du poison	Divination	2	détection des charmes	Divination
1	endurance du froid/de la chaleur	Protection	2	détection des pièges	Divination
1	*gourdin magique**	Combat	2	langage des animaux	Divination
1	*localisation des animaux et plantes**	Divination	2	marteau spirituel	Combat
1	pierre magique	Combat	2	*peau d'écorce**	Protection
1	protection/mal	Protection	2	ralentissement du poison	Soins
1	sanctuaire	Protection	2	résistance au feu/froid	Protection
1	soins des blessures légères	Soins	3	communication avec les morts	Divination
2	altération du temps	Protection	3	délivrance de la malédiction	Protection
2	augure	Divination	3	délivrance de la paralysie	Protection
3	dissipation de la magie	Protection	3	localisation d'objets	Divination
3	prière	Combat	3	*protection contre le feu**	Protection
3	protection contre le plan négatif	Protection	3	vêtement magique	Protection
4	*bassin divinatoire**	Divination	4	détection du mensonge	Divination
4	divination	Divination	4	immunité aux sorts	Protection
4	langues	Divination	4	neutralisation du poison	Soins
4	*protection contre la foudre**	Protection	4	protection contre le mal, 3 m de R	Protection
4	répulsion des insectes	Protection	4	soin des blessures graves	Soins

* Ces sorts étaient des sorts de druide dans la première édition, et les paladins de la première édition n'y ont pas accès.

Restriction de sorts optionnelle : Si le Md le désire, les paladins de la 2eme Edition peuvent aussi se voir interdire les sorts en Italiques

Au niveau 3, un paladin devient capable de repousser les morts-vivants. Le nombre et type de morts-vivants repoussés est repris en fonction du niveau sur la table 10. Un paladin repousse les morts-vivants comme un prêtre de deux niveaux de moins que le sien. Il lance 1 d20 et consulte la table 10. Un résultat supérieur ou égal au chiffre indiqué est une réussite. "R" indique une répulsion automatique, il n'est pas nécessaire de faire un jet. Un "D" indique que non seulement la répulsion est automatique, mais qu'en plus les morts-vivants sont détruits. Un "--" indique qu'il n'est pas possible de repousser ce type de morts-vivants. Un jet réussi, un "R" ou un "D" affecte 2-12 (2d6) morts-vivants. Un seul jet est fait par tentative, quelle que soit la composition du groupe de morts-vivants. Ce même jet est utilisé pour tous les résultats applicables de la table 61 (voir le chapitre 2 pour plus d'informations à ce sujet).

Table 10 : Repousser les morts-vivants

Niveau	Type de morts-vivants												
du Paladin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
3	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-	-
4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-
5	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-
6	R	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-
7	R	R	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-
8	D	R	R	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-
9	D	D	R	R	4	7	10	13	16	19	20	-	-
10	D*	D	D	R	R	4	7	10	13	16	19	20	-
11	D*	D*	D	D	R	R	4	7	10	13	16	19	20
12-13	D*	D*	D*	D	D	R	R	4	7	10	13	16	19
14-15	D*	D*	D*	D*	D	D	R	R	4	7	10	13	16
16+	D*	D*	D*	D*	D*	D	D	R	R	4	7	10	13

Légende des catégories

1 : squelette (ou 1 DV)
2 : zombi
3 : goule (ou 2 DV)
4 : ombre (ou 4 DV)
5 : nécrophage (ou 5 DV)
6 : blême (ghast)
7 : âme en peine (ou 6 DV)
8 : momie (ou 7 DV)
9 : spectre (ou 8 DV)
10 : vampire (ou 9 DV)
11 : fantôme (ou 10 DV)
12 : liche (ou I 1 + DV)
13 : créatures spéciales, y compris créatures uniques, morts-vivants doués de volonté propre originaires du plan négatif, morts-vivants des plans extérieurs, et certaines divinités supérieures et inférieures.

* 2d4 créatures supplémentaires sont repoussées.

Chapitre 2 : Pouvoirs des paladins

Tous les paladins ont des pouvoirs innés qui les différencient des autres classes. Ils leurs sont octroyés par leurs divinités en raison de leur foi très profonde. Ce chapitre décrit chacun de ces pouvoirs en détails, leurs applications, limitations et règles spéciales.

Détecter une intention malveillante

Le paladin, tellement imprégné des forces du bien, peut ressentir la simple présence d'êtres maléfiques comme une sensation physique. Bien que similaire au sort de détection du mal, la sensibilité du paladin au mal fonctionne essentiellement comme un sixième sens. Mais, comme le sort, ceci ne fonctionne pas automatiquement. Le joueur doit déclarer clairement que son paladin tente de détecter le mal ; c'est seulement alors que le MD lui communiquera les informations adéquates.

Utilisation et limitations

Contrairement aux autres sens, la détection du mal ne marche que quand le paladin passe un plein round à se concentrer, en restant immobile et sans tenter d'autres actions. Souvent, les paladins ferment leurs yeux, baissent la tête, et se vident l'esprit en se concentrant sur leur respiration. D'autres tendent les paumes, se touchent le front avec deux doigts, ou palpent le vide devant eux avec leurs deux mains. La méthode de concentration varie d'un paladin à l'autre et chaque paladin est libre de développer la sienne. Une fois une méthode adoptée, elle restera toujours la même. S'il est attaqué, distrait, ou autrement dérangé durant sa concentration, le paladin échoue dans sa détection. Il peut réessayer durant les rounds suivants. Le paladin peut viser un individu se trouver comme des buissons ou une alcôve cachée. Le paladin doit regarder vers l'individu, le groupe ou l'endroit, mais ne doit pas nécessairement voir la cible. S'il a les yeux bandés ou qu'il se trouve dans le brouillard, par exemple, il peut se focaliser sur le bruit ou la voix d'un individu, ou même viser au pif. Dans un couloir peu éclairé, le pouvoir de détection du mal du paladin peut détecter si quelqu'un ou quelque chose de maléfique se cache dans les ténèbres.

Cibles autorisées

Un paladin peut détecter le mal émis par des personnages et monstres, des morts-vivants créés par une magie maléfique, l'influence du plan négatif, les reliques maléfiques, certaines épées enchantées et d'autres objets intelligents qui émettent du mal. Le pouvoir ne peut détecter les objets maudits et pièges, les créatures d'intelligence animale ou moindre (Int 0-1) telles que les mille-pattes ou plantes carnivores. La sensibilité au mal du paladin correspond à l'intention de la cible de commettre un acte mauvais. Elle ne donne pas la nature de l'intention ni l'alignement réel de la cible. Les personnages fortement alignés, qui s'éloignent de leur foi, et sont au moins du 9ème niveau, pourraient irradier le mal s'ils projettent des actions appropriées. Par exemple, si le paladin utilise ce pouvoir sur un PNJ suspect, il peut sentir qu'il émet du mal, mais pas qu'il est neutre mauvais, ou qu'il compte entraîner le paladin dans une embuscade pour le tuer. S'il vient de tuer un passant, le paladin ressentira la rémanence d'une action maléfique, mais ne connaîtra pas la nature de son crime. Des créatures telles que les rakshasa, qui se déguisent par des illusions, peuvent cacher leur apparence, mais pas leurs intentions maléfiques. Un personnage de haut niveau tourné vers un alignement maléfique de façon inébranlable peut irradier le mal même quand il ne commet pas d'actes maléfiques ou n'est pas traversé par des idées de meurtre. De puissants monstres maléfiques, tels que les dragons rouges et géants des collines, irradient aussi le mal en permanence. Un paladin peut toujours détecter le mal qu'ils émettent, à moins que des conditions inhabituelles soient présentes. Par exemple, dans certaines citadelles ou plans maléfiques, tout irradie le mal, et ceci perturbe la détection du paladin au point de la rendre inutilisable. La cible n'a pas droit à un jet de sauvegarde pour éviter la détection du mal. Toutefois, un sort d'alignement indétectable ou similaire dont bénéficiera la cible la protège temporairement de la détection du paladin. Mais dès que le sort expire, le paladin est libre de réessayer. Un paladin ne peut détecter une présence maléfique à travers de plus de 90 cm de bois, 30 cm de pierre, ou 3 cm de métal. Une fine couche de plomb stoppe aussi ce type de détection. Un paladin perçoit de telles barrières comme des obstructions indéterminables, sans connaître leur composition ou leur épaisseur.

Interprétation des résultats

Si une tentative de détection du mal échoue, ou qu'il n'y a pas de mal présent, le paladin ne ressent rien. Si le mal est présent, le paladin ressent une sensation physique qu'il ne pourrait confondre avec aucune autre. Cette sensation varie selon les paladins, mais un paladin donné ressentira toujours la même. Ce pourrait être une démangeaison au bout des doigts, une vague de chaud, des palpitations dans l'œil... Le MD est libre d'imaginer des sensations nouvelles. Elles ne dureront jamais que quelques instants. Si un paladin se concentre sur un groupe de gens, une démangeaison aux doigts ne lui indiquera pas quel est l'individu du groupe qui émet ces intentions. S'il observe un bassin d'eau boueuse, des pulsations dans les yeux ne révéleront pas le nombre ou le type de créatures mauvaises se cachant dans l'eau. Toutefois, le paladin peut déterminer le degré de mal selon l'intensité de la sensation. La table I1 donne des exemples de gradations de mal et les sensations qui pourraient s'y rapporter. Lors d'une rencontre, le MD décrira précisément la sensation ressentie, et c'est le paladin qui devra déterminer le taux de mal sur cette base. Si le MD lé désire, le paladin peut aussi déterminer la nature générale du mal ainsi que son degré. Un pickpocket peut manifester une attente de commettre le mal, un vampire un mal constant. Le MD peut utiliser les sensations de la table 11 pour indiquer la nature du mal (une démangeaison aux doigts pour une action maléfique imminente) ou mélanger les sensations (une chaleur dans la poitrine pour un mal imminent, une démangeaison pour un mal passé...).

Table 11 : Les degrés du mal

Degré	Exemple	Sensations
Faible	Pickpocket ; brimades	Démangeaison au bout des doigts, pression légère derrière les yeux .
Modéré	Agresseur, squelette créé par un clerc maléfique, diablotin, orque commun .	Frissons le long des doigts, forte pression derrière les yeux
Fort	Tueur en série, goule, vampire	Frissons sur l'entièreté des mains, douleur lancinante derrière les yeux
Intense	Vénérable dragon rouge, liche, mage, vampire	Franche douleur dans les mains horrible mal de tête

Des situations ambiguës produiront des résultats ambigus. Si un vampire attend derrière un mur de pierre de 7 cm fortifié de 60 cm de bois, un paladin pourrait détecter un mal modéré ou fort plutôt qu'intense. Si un meurtrier est derrière une fenêtre pelliculée de plomb, le paladin peut ressentir une sensation modérée plutôt que forte. Si le MD ne sait quelle catégorie de la table 11 utiliser, il peut donner au paladin un ensemble de sensations. Si un tueur vicieux se cache dans un placard, mais compte se rendre plutôt que de se battre s'il est découvert, un paladin éprouvera à la fois une sensation faible et modérée (démangeaisons dans les doigts alternant avec des frissons).

Bonus aux jets de sauvegarde

Comme l'explique le chapitre 3, l'éthique d'un paladin le pousse à mettre sa vie en jeu plus souvent que les autres personnages. Alors que ses compagnons pourraient hésiter, un paladin voudra combattre le dernier ennemi, se portera volontaire pour des missions suicidaires, et risquera sa vie pour défendre un principe.
Pour compenser ces risques, la foi du paladin lui octroie une meilleure immunité aux poisons, à la mort magique et aux autres risques de ce type. Cette immunité se manifeste par un bonus de +2 permanent à tous les jets de sauvegarde. Ce bonus est présent dès le niveau I . La table 5 du chapitre 1 reprend ces jets de sauvegarde.
Ce bonus au jet de sauvegarde ne s'applique pas pour les jets de caractéristiques du paladin. Un paladin ayant une Force de 16 fera un jet de Force sur un 16, pas un 18. Toutefois, le paladin dispose du même bonus aux jets de sauvegarde que les autres classes pour les caractéristiques exceptionnellement élevées de Sagesse, Dextérité (voir table 2 et 5 du Md.J) ainsi que l'armure magique.

Immunité aux maladies

Un paladin dispose d'une immunité complète à toutes les formes de maladies organiques. Ceci comprend les maladies des rats, otyugh, néo-otyugh suite à des morsures, ainsi que les maladies non mortelles mais dégradantes telles que la rougeole ou les oreillons. Un paladin n'a jamais de rhume ou de dents cariées, et n'est pas affecté par les monstres parasites tels que limon vert, fongus violet, spore gazeux, phycomide et ver putride. Ses blessures ne s'infectent jamais. Ceci est instantané, automatique et sans douleur ; le paladin n'a même pas conscience d'être exposé à une maladie. La résistance aux maladies du paladin lui est définitivement acquise et ne peut être transférée à un autre personnage. Une transfusion magique de sang, par exemple, ne transférerait pas cette résistance à un autre personnage. La progéniture d'un paladin n'est pas non plus immunisée aux maladies, à moins qu'ils ne deviennent des paladins eux-mêmes.

Un paladin supporte les conséquences normales pour ce qui suit :

Agressions physiques. Toutes les blessures infligent les dégâts normaux. Un paladin est tout aussi exposé qu'un autre personnage aux concussions, membres brisés, épuisement, et subit aussi les effets normaux de températures extrêmes, coups de soleils, bouffées de chaleur et morsure du froid.

Poison. Un paladin est vulnérable à pratiquement tous les types de toxines ingérées, injectées et inhalées, Ceci comprend les irritants (acide, mercure), toxines organiques (champignons empoisonnés, venin de serpent, vase cristalline), poisons attaquant les nerfs (belladone, arsenic), et gaz empoisonnés (vapeurs arrêtant le cœur ou bloquant la respiration). Le paladin peut se prendre une cuite, et avoir des réactions allergiques au pollen, la poussière ou à d'autres substances, mais ne souffre pas des toxines basées sur des virus ou bactéries, telles que la salive d'un chien enragé ou d'une chauve-souris enragée.

Malédictions et maladies magiques. La lycanthropie et les afflictions similaires sont des malédictions, pas des maladies. Un paladin subit les effets normaux (voir le MdJ, page 29 et le GdM, page 151). Notez que les paladins sont immunisés au sort de contamination. Le MD peut décider que de très puissantes maladies, comme la pourriture de la momie, peuvent surpasser l'immunité naturelle du paladin, mais être soignées par le pouvoir de guérison des maladies.

Effets de l'âge. Un paladin vieillit à la vitesse humaine normale. L'âge amène les changements de caractéristiques de la table 12, chapitre 1 du MdJ ainsi que les afflictions normales accompagnant le vieillissement. Par exemple, si les dents du paladin ne peuvent pas se carier, elles peuvent finir par se déchausser. Un paladin vieillit et meurt de vieillesse comme un humain normal.

Troubles psychologiques. Un paladin est aussi exposé que tout autre aux illusions, cauchemars, perte de mémoire, folie, et autres désordres mentaux ou émotionnels, tant qu'ils ne sont pas la conséquence d'une maladie (comme le délire dû à la fièvre).

Soigner les maladies

Un paladin n'est pas seulement immunisé aux maladies normales, il peut aussi soigner ceux qui en sont atteints. Ceci ne requiert ni matériel ni rituel, seulement de toucher la victime d'un doigt, généralement sur le front, la joue ou la main. Un seul instant de contact est nécessaire, tant que la peau touche la peau. Le soin est automatique. La victime peut être humaine, demi-humaine ou un animal normal. Un paladin ne peut soigner les morts-vivants, lycanthropes et créatures d'origine extra planaire ou surnaturelle. Un paladin peut utiliser cette capacité 1 fois par semaine par 5 niveaux d'expérience (voir table 12). Une victime n'a pas de bonus supplémentaire si elle est soignée plusieurs fois contre la même maladie ; des applications multiples n'accélèrent pas le rétablissement ni ne soignent des dégâts. Toutefois, si la victime est atteinte de la même maladie dans le futur, un paladin pourra encore la soigner. Un paladin peut soigner toutes les maladies. II ne peut toutefois pas réparer des dommages physiques, la lycanthropie (ni les autres malédictions), ou neutraliser les poisons. La pourriture de la momie peut être soignée par ce pouvoir. Les maladies dues à des souhaits, reliques, dieux et sources similaires peuvent toutefois être incurables par ce moyen.

Rétablissement

Le rétablissement de la victime commence dès que le paladin l'a touchée. Le temps de rétablissement va de quelques minutes à 10 jours, suivant la gravité de la maladie et le temps qu'elle a duré.

Table 12 : Progression des pouvoirs suivant le niveau

Niveau du paladin	Soigner les maladies*	Imposer les mains**	Autres
1	1	2	-
2	1	4	-
3	1	6	Repousser les morts-vivants
4	1	8	Fidèle destrier
5	1	10	-
6	2	12	-
7	2	14	-
8	2	16	-
9	2	18	Sorts de prêtre
10	2	20	-
11	3	22	-
12	3	24	-
13	3	26	-
14	3	28	-
15	3	30	-
16	4	32	-
17	4	34	-
18	4	36	-
19	4	38	-
20	4	40	-

- * Nombre de fois par semaine.
- ** Points de vie restaurés.

Une victime soignée d'un refroidissement ou d'un mal de dents peut récupérer en 1 tour. Une pneumonie avancée ou la petite vérole peuvent demander 10 jours complets. Le MD décide de la durée de rétablissement sur la base de ces paramètres. Une victime soignée ne récupère pas automatiquement les pv perdus suite à la maladie, mais cesse d'en perdre. Les pv sont récupérés à la vitesse normale, améliorée par le repos, des soins médicaux, magiques, et probablement par l'imposition des mains du paladin (voir plus bas). Bien que le soin stoppe les symptômes débilitants de la maladie (tels que le délire dû à la fièvre ou la vision brouillée due à une infection oculaire), il n'en corrige pas les conséquences physiques (boutons, perte de poids...).

Imposer les mains

Un paladin peut rendre des pv perdus à lui-même, un autre personnage, ou un animal naturel en imposant les mains. Pour ce faire, le paladin presse brièvement les deux paumes sur la créature ou le personnage blessé - généralement à la tempe ou la poitrine, mais toute partie du corps convient. Le contact direct avec la peau n'est pas nécessaire. Le paladin peut porter des gants ou le sujet des vêtements, il faut juste que le paladin presse assez fortement pour que le sujet ressente la pression. L'imposition des mains fonctionne automatiquement, redonnant un nombre de pv égal au double du niveau du paladin (voir table 12). Un paladin ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par jour, et sur une seule personne ou créature. Les restrictions suivantes sont aussi applicables :

- Le bénéficiaire ne peut dépasser son maximum de pv. Si un paladin de niveau 6 impose les mains à une personne ayant perdu 3 pv, elle en récupère 3 et pas plus. Les 9 autres points que le paladin aurait pu rendre sont "perdus".
- Le bénéficiaire doit encore être en vie. L'imposition des mains ne peut ramener quelqu'un d'entre les morts.
- Imposer les mains ne soigne pas les maladies ceci concerne un pouvoir différent du paladin. Toutefois, l'imposition des mains peut soigner une perte de pv due à la maladie ou au poison (toutefois, sans neutraliser le poison ou en ralentir les effets - il y a des sorts pour obtenir ces effets).
- Si le paladin est inconscient ou immobile, il n'est pas possible de lui prendre les mains et de se les imposer. L'imposition des mains requiert une coopération volontaire du paladin.
- Imposer les mains requiert l'imposition simultanée des deux mains. Le paladin doit donc mettre l'épée au fourreau, poser son sac, pour avoir les mains libres. S'il est handicapé - s'il a par exemple eu un bras tranché - il peut prier les dieux de lui permettre de soigner avec une seule main. S'il a bien servi jusqu'ici, les dieux lui accorderont sans doute cette requête.

Aura de protection

Une aura de protection invisible entoure continuellement un paladin. Elle s'étend à 3 m dans toutes les directions, enveloppant tous ceux qui sont dans cette zone. Elle persiste même durant le sommeil ou l'inconscience du paladin, et ne se dissipe qu'à sa mort. Elle ne passe toutefois par les murs, portes et autres barrières physiques. Cette aura magique a un effet dérangeant et destructeur sur les adversaires maléfiques, les affligeant d'un malus de -1 sur leurs jets d'attaque. Les adversaires affectés comprennent :

- Les monstres et personnages d'alignement loyal mauvais, neutre mauvais et chaotique mauvais.
- Les créatures extraplanaires et conjurées maléfiques, ou conjurées par des lanceurs de sorts maléfiques.
- Les monstres et personnages qui ont été charmés par des lanceurs de sorts maléfiques ou forcés d'une manière ou l'autre à commettre des actes mauvais.

Seuls les adversaires maléfiques situés dans l'aura subissent ce malus. L'aura affecte un grand adversaire même si seule une partie de son corps y est exposé. Quand un adversaire maléfique sort de l'aura, le malus disparaît mais revient dès qu'il y repénètre. Un adversaire maléfique dans l'aura subit le malus de -1 quand ses attaques visent le paladin, d'autres personnages ou créatures dans l'aura, ou des personnages ou créatures se trouvant hors de l'aura. Le malus s'applique à toutes les attaques physiques portées par l'adversaire maléfique, mais pas à ses attaques magiques. Comme l'aura affecte les créatures vivantes, mais pas les objets, des attaques par projectiles lancés depuis l'extérieur de l'aura ne sont pas affectées ; un ogre lançant un rocher vers un paladin et se trouvant à 3,3 m de lui ne sera pas affecté.

Voici quelques considérations spéciales :

- Les adversaires maléfiques ressentent l'aura de protection du paladin comme une déplaisante sensation physique telle qu'une légère nausée, un picotement dans la peau, du mal à déglutir, ou un soudain frisson. Cette sensation est si prononcée qu'un adversaire maléfique peut presque toujours identifier le paladin comme en étant la source, même s'il est déguisé. Les créatures et personnages non maléfiques n'expérimentent pas ces sensations. Ceci a pour conséquence qu'ils ne peuvent pas savoir exactement quand ils entrent ou sortent de l'aura du paladin. Le paladin ne ressent rien non plus de particulier quand un être maléfique pénètre dans le rayon ; l'aura ne l'aide donc absolument pas à détecter le mal.
- Un paladin peut bénéficier d'un sort de protection contre le mal, même si l'aura duplique certains des effets du sort. La protection contre le mal bloque les tentatives de contrôle mental et empêche le contact corporel avec des créatures conjurées et d'origine extraplanaire. Le sort et l'aura fonctionnent simultanément durant la durée du sort, et le paladin en cumule les avantages, mais pas les modificateurs aux attaques ; les créatures mauvaises ont toujours -2 à l'attaque, pas -3.
- L'aura de protection confère des avantages évidents au paladin se battant en mêlée. Mais bien que le paladin pourrait rassembler ses compagnons autour de lui en combat pour qu'ils en bénéficient aussi, ce n'est pas toujours une bonne idée. Un mouvement stratégique devient difficile quand plusieurs personnes tentent de rester dans une zone confinée, et un rayon de 3 m ne procure que peu de liberté. Un tel groupe de personnages représente de plus une cible idéale pour des attaques par projectiles ou des sorts de zone.

Épée sainte

Une épée sainte est un type spécial d'arme consacrée qui octroie au paladin des avantages uniques. Bien que la lame +5, sainte lame (décrite dans l'appendice du GdM) en est un des exemples les plus connus, il en existe d'autres types. Quelques unes sont décrites dans le sixième chapitre du présent manuel. La qualité de leur façonnage mise à part, les épées saintes sont souvent indiscernables d'autres armes magiques. Un paladin ne peut prendre conscience des pouvoirs mystiques de l'épée avant de l'essayer. Dans certains cas, il pourra identifier l'épée sainte par une inscription cryptique (qui peut réclamer un jet de compétence "langues anciennes" ou l'aide d'un sort de mage de lecture de la magie). Un forgeur d'armes expérimenté pourrait aussi être capable d'identifier une épée sainte. Occasionnellement, une épée sainte peut émettre une légère brillance quand un paladin la touche, ou le paladin peut ressentir un frisson dans le bras lorsqu'il la prend. Les épées saintes sont rares et il est exceptionnel qu'un paladin en rencontre plus d'une durant sa carrière. Généralement, un paladin acquiert son épée sainte dans des circonstances difficiles ou extraordinaires. Une épée sainte peut se trouver dans le trésor d'un vénérable dragon rouge, dans une caverne au sommet d'une haute montagne. Un paladin peut entendre des rumeurs au sujet d'une de ces épées enterrée dans des ruines désertes ; mais en fait ces ruines contiendraient une carte indiquant l'emplacement de l'épée qui se trouve dans un glacier au milieu d'un désert arctique. Si le paladin atteint un haut niveau sans avoir trouvé d'épée sainte, sa divinité peut le diriger vers

un temple au fond des mers, ou vers une île déserte. Dans tous les cas, le MD doit faire de l'acquisition d'une épée sainte un événement majeur de la campagne, et tailler les circonstances de sa découverte sur mesure. Hors du fourreau et brandie par un paladin, toute épée sainte projette un cercle de pouvoir de 3 m de diamètre. La main du paladin est le centre du globe. II se déplace avec le paladin et dure tant qu'il tient l'épée. Le cercle est projeté même si le paladin porte un gant, gantelet ou bandage sur la main.

Remarque : La première phrase du paragraphe concernant les épées saintes dans le chapitre 3 du MdJ devrait être : "Un paladin utilisant une épée sainte projette un cercle de pouvoir de 3 m de diamètre quand l'épée est hors du fourreau et brandie." Dans cette zone, le cercle de pouvoir dissipe toute magie hostile d'un niveau moindre ou égal au niveau d'expérience du paladin et crée une résistance à la magie de 50 %.

Spécifiquement :

- Les adversaires maléfiques dans le cercle sont incapabies de lancer des sorts. Cela concerne les monstres et personnages d'alignement mauvais, les entités maléfiques extraplanaires, conjurées et invoquées et les monstres et personnages charmés par des lanceurs de sorts maléfiques. Le cercle neutralise un sort à l'instant où il est lancé. Les adversaires n'ont pas droit à un jet de sauvegarde pour résister aux effets du cercle.
- Les adversaires maléfiques ont droit à un usage normal de leurs sorts et pouvoirs innés une fois qu'ils sortent du cercle. Toutefois, le paladin reste immunisé à leurs sorts, même lancés depuis l'extérieur du cercle. Un mage maléfique peut lancer une boule de feu sur le paladin, mais elle se dissipera en entrant dans le cercle. Un lanceur de sorts maléfique essayant de contrôler mentalement ou de sonder un paladin (avec des sorts comme ESP ou réceptacle magique) échouera aussi.
- Les objets magiques créés par une magie maléfique cesseront aussi de fonctionner dans le cercle. Leurs propriétés physiques restent toutefois inchangées ; une épée +I maléfique pourra toujours être utilisée comme une épée normale. Hors du cercle, les objets magiques fonctionnent normalement, mais le paladin est toujours immunisé à leurs effets.

Les restrictions suivantes seront aussi appliquées :

- Le paladin reste vulnérable à la magie d'adversaires étant d'un plus haut niveau d'expérience que le sien. Il dispose des chances normales d'éviter ce type d'attaques (jets de sauvegarde...)
- Le cercle ne dure que tant que le paladin brandit son épée sainte. S'il la remet au fourreau ou la lâche, il devient immédiatement vulnérable à la magie maléfique.
- Le paladin doit être conscient et contrôler ses actes pour que l'épée projette un cercle de pouvoir. Une telle épée ne fonctionne pas entre les mains d'un paladin comateux ou endormi.
- Un lanceur de sorts maléfique peut temporairement annuler la magie d'une épée sainte, y compris la possibilité de projeter un cercle de pouvoir, avec un sort de dissipation de la magie centré sur la lame. L'épée peut résister avec un jet de sauvegarde contre les sorts en utilisant le chiffre du jet de sauvegarde contre les sorts du paladin. Si lejet de sauvegarde rate, l'épée magique devient inerte pour Id4 rounds.
- Un paladin est toujours sujet aux effets indirects de la magie. Si un lanceur de sorts maléfique place un sort d'éclair sur le plafond au-dessus du paladin, il subira des dégâts suite à la chute du plafond sur lui.

Certaines épées saintes peuvent avoir des avantages et limitations additionnelles. Une sainte lame, par exemple, inflige +10 points de dégâts sur des adversaires chaotiques mauvais. Chaque épée du chapitre 6 a ses propres capacités spéciales. Quand il crée ses épées saintes, le MD peut utiliser les avantages et limites standard décrits ci-dessus, et peut-être ajouter un bonus de +1 à +5 à l'attaque et aux dégâts sur certains types d'adversaires maléfiques.

Repousser les morts-vivants

En puisant dans les puissantes forces que sa foi génère, le paladin peut devenir un conducteur vivant d'énergie loyale bonne. Il peut focaliser cette énergie pour terroriser les morts-vivants ou les faire exploser en les y exposant. Un paladin devient capable de repousser les morts-vivants au niveau trois. Comme le montre la table 10 du chapitre 1, un paladin repousse les morts-vivants comme un clerc de deux niveaux de moins ; un paladin 3 repousse les morts-vivants comme un clerc 1. Autrement, le paladin dispose des mêmes restrictions que le clerc:

- Une tentative de repousser compte comme un action de combat et prend un plein round à effectuer. La tentative a lieu au rang d'action du paladin, déterminé comme d'habitude par le jet d'initiative.
- Un paladin ne peut faire qu'une tentative de repousser un groupe donné de morts-vivants. En général, un groupe consiste en l'ensemble des morts-vivants que le paladin peut voir, avec une portée raisonnable (déterminée par le MD). Si un paladin réussit à repousser cinq squelettes d'un groupe de sept, il ne peut pas faire une seconde tentative sur les deux qui restent. Un autre prêtre ou paladin pourra toutefois alors tenter de le faire.

Deux paladins (ou prêtres) ou plus peuvent tenter ensemble de repousser un même groupe de morts-vivants. Si un mort-vivant donné subit plus d'un effet, utiliser le plus efficace des deux. Par exemple, si un squelette obtient un "R" pour le paladin et un "D" pour le prêtre qui l'aide, appliquez le "D".

- Le paladin doit avoir les mains libres et être en mesure de parler ; il ne peut repousser en restant simplement en place. La tentative doit être accompagnée de gestes théâtraux (le paladin étend ses bras devant lui, ou tend les paumes vers les morts-vivants, et joint ensuite les mains) et/ou d'une phrase emphatique (telle que "dispersez vous et disparaissez !" ou "tombez sous la force de la justice !"). Le geste ou la phrase sont au choix du paladin.

Que se passe-t-il quand un mort-vivant est repoussé ? Un "D" le détruit, instantanément et de manière permanente. Le MD détermine les effets physiques - le plus tape-à-l'œil possible. Un squelette tombe en poussières. Une flamme violette enveloppe une goule qui disparaît ensuite. Un spectre crie en étant aspiré par un portail dimensionnel invisible et minuscule. Un vampire fond dans une mare dégoûtante. Les effets d'un "R" dépendent de si le mort-vivant est lié à un mort-vivant plus puissant ou est doté d'une volonté propre. Un mort-vivant aux ordres, comme un squelette, recule, rase les murs, et se place hors du chemin du paladin et de ses compagnons. S'il a une volonté propre, un mort-vivant essaie de fuir. S'il ne peut fuir, il reste à distance, n'approchant pas le paladin à moins de 3 m. Une fois repoussé, le mort-vivant peut siffler ou attaquer dans le vide, mais pas effectuer d'attaques directes sur le paladin, même s'il s'en va. S'il approche à moins de 3 m du mort-vivant, le paladin viole son vade retro et le mort-vivant peut de nouveau attaquer normalement.

Fidèle destrier

Le plus grand avantage du paladin est peut être le fidèle destrier, généralement un cheval de guerre lourd d'une force, d'un courage et d'une intelligence exceptionnels qui servira son maître avec une dévotion impressionnante. Ce lien est partiellement instinctif et partiellement divin ; beaucoup pensent que les dieux les mettent en présence pour que le paladin ait un compagnon aussi noble que lui-même. Une fois acquise, la monture reste loyale tant que le paladin respecte ses principes. Un paladin devient susceptible de recevoir un fidèle destrier au niveau 4. Le destrier peut apparaître à tout moment ensuite. L'arrivée de celui-ci marquant un événement majeur dans la vie du paladin, le MD peut souhaiter retarder son apparition. Par exemple, si un paladin de niveau 4 est sur le point de s'embarquer pour une longue exploration d'une civilisation souterraine, le MD peut retarder l'apparition du destrier jusqu'à ce qu'il revienne en surface. Dans tous les cas, c'est au MD de déterminer quand et comment le destrier apparaît. Un paladin ne peut jamais avoir plus d'un fidèle destrier en même temps. De plus, il ne peut avoir plus d'un destrier durant la même décennie. S'il meurt ou est autrement perdu, le paladin ne peut espérer en retrouver un avant que 10 ans ne se soient écoulés depuis le jour où il a reçu son fidèle destrier. La plupart des fidèles destriers sont des chevaux de guerre, mais d'autres créatures peuvent aussi devenir des fidèles destriers. La table 13 donne quelques possibilités. Le DM peut y ajouter d'autres créatures, tant qu'elles peuvent être montées, sont raisonnablement intelligentes et d'alignement bon ou neutre. Le joueur doit dire le type de monture qu'il préfère pour son paladin, mais c'est le MD qui fait le choix final. Il peut lancer un dé sur la table 13 ou choisir une créature donnée. Quelle que soit la méthode choisie, gardez à l'esprit que seules les créatures les plus fortes, intelligentes et braves peuvent devenir de fidèles destriers. Pour devenir un fidèle destrier, la plupart des créatures doivent avoir certaines caractéristiques minimales. Ce sont ici des recommandations, et pas des règles rigides ; le MD est libre de les modifier.

Points de Vie. La plupart des destriers ont au moins 6 pv par dé de vie. Un cheval de guerre lourd par exemple aura entre 21 et 27 pv.

Intelligence. L'Intelligence donnée pour l'espèce doit être au moins animale (1). Toutefois, l'Intelligence du destrier peut être différente de l'Intelligence générale pour l'espèce :

- Si l'espèce du destrier a normalement une Intelligence animale, la monture a une intelligence de semi- (4). Par exemple, les chevaux de guerre ont une intelligence de 1, mais un cheval de guerre fidèle destrier aura une intelligence de 4.
- Si l'espèce du destrier a normalement une Intelligence de semi- ou plus élevée, le destrier lui-même a +2 sur l'Intelligence moyenne de ces créatures. Le Bestiaire Monstrueux donne une Intelligence de 2-4 pour les griffons, un fidèle destrier griffon aura donc une Intelligence de 6.

Moral. Le moral donné pour l'espèce doit au moins être agité (5-7). Le moral d'un destrier peut excéder celui de son espèce :

- Si l'espèce d'un destrier a normalement un moral agité ou moyen, le destrier a un moral de 1 1 (stable).
- Si l'espèce dispose d'une gamme de scores de moral, le destrier dispose du meilleur score possible. Le griffon a un moral de 11-12 ; un destrier griffon aura un moral de 12.

Destriers améliorés. Le MD peut améliorer une espèce de destrier en ajoutant 2 +2 DV à sa base de dés de vie, et 3 à son déplacement. Un cheval de guerre lourd amélioré aurait 5 +5 DV et une base de déplacement de 18.

Limites de niveaux
Pour garder l'équilibre, le MD devrait limiter le choix de destriers d'un paladin de faible niveau. Il peut par exemple décréter qu'un paladin ne peut avoir d'autre destrier qu'un cheval de guerre lourd avant le niveau 7, ou un destrier aérien jusqu'au niveau 10. Alternativement, le MD peut choisir de restreindre tou,s les paladins aux choix suivants :

- Un destrier terrestre devra avoir un nombre de DV égal ou inférieur à celui du paladin.
- Un destrier aérien ne pourra avoir que la moitié du niveau du paladin en dés de vie.

En utilisant ces options, un paladin de niveau 7 peut avoir un hippogriffe de 3 +3 DV comme fidèle destrier, mais pas un griffon qui a 7 DV. Si la table 13 donne un résultat incompatible, relancez les dés ou choisissez une monture adéquate.

Restrictions en campagne
Le MD doit choisir les destriers en gardant le reste du groupe à l'esprit, ainsi que les paramètres de la campagne. Un destrier griffon peut être gênant si tous les compagnons du paladin sont à cheval, particulièrement si le griffon apprécie la viande de cheval. Un hippocampe ne sera pas très amusant si la campagne n'entraîne jamais le groupe sous l'eau. Encore une fois, ignorez les résultats inappropriés de la table 13 et faites un choix plus adéquat.

Préférences des espèces
La fidélité requiert la participation volontaire de la monture, et certaines espèces ont leur propre conception de ce qui fait un cavalier acceptable. Une licorne, par exemple, ne se laissera monter que par une paladine, et un cheval de guerre léger pourrait rechigner à transporter un paladin atteint par l'embonpoint. Tenez compte de ces problèmes dans votre choix.

Profils de personnages
Certains profils de personnages peuvent avoir des limitations de destriers spécifiques qui prendront le pas sur d'autres considérations. Voyez le chapitre 4 pour les détails.

Table 13 : Fidèles destriers

1d100	Destrier
O1-77	cheval de guerre*
78-79	griffon
80-81	licorne**
82-83	pégase
84-85	hippogriffe
86-87	aigle géant
88-89	loup noir
90-91	éléphant ou oliphant
92-93	grand félin (lion ou tigre)
94-95	lézard géant
96-97	aquatique (hippocampe, cheval de mer, lion de mer, petite baleine, grand dauphin...)
99-00	choix du MD

* Le cheval de guerre standard du paladin.
** Paladines seulement.

Le cheval de guerre du paladin

Le cheval de guerre standard du paladin est un destrier in habituellement hardi, légèrement plus grand qu'un cheval de guerre lourd, et plus puissamment musclé. Son pelage hirsute et sa peau particulièrement épaisse lui fournissent une armure naturelle. Ses puissantes jambes lui permettent de se mouvoir à la vitesse d'un cheval de guerre lourd. Il peut transporter 150, 225 (demi-vitesse, légèrement encombré) ou 300 (tiers de son déplacement) kilogrammes.
Cheval de guerre standard du paladin : Int basse (7); AL N ; CA 5 ; VD l8 ; DV 5+5 ; TACO 15 ;# AT 3 ; Dég 1d3 / 1d8 / 1d8 ; ML 12 ; PX 270.

Acquérir un destrier

Généralement une opportunité d'acquérir un fidèle destrier se présente quelques mois après que le paladin ait atteint le niveau 4 et se soit déclaré dans l'expectative de cet événement. Le MD décide du temps et des circonstances exactes, accordant l'apparence du destrier au monde de la campagne. L'acquisition d'un destrier devrait être dramatique. Après tout, c'est une étape importante dans la carrière du paladin. Voici quelques possibilités :
Rêve. Le paladin peut faire un rêve, envoyé par les dieux, où il voit la monture dans un endroit donné. Il peut rêver d'un cheval de guerre blessé sur un champ de bataille, entouré de corps d'hommes lézards. Une licorne pourrait être dans le coma sur un lit de fleurs cramoisies, vaincue par la fragrance anesthésique de ces fleurs. Le rêve peut être une prémonition d'un événement à venir ou une image d'une situation passée. Le paladin peut faire des rêves réguliers de plus en plus fréquents au cours des semaines. Le rêve peut devenir plus réel en s'approchant de la source. Finalement, il se retrouve face à une scène identique à celle du rêve. En vainquant un dernier obstacle tel que des prédateurs s'attaquant au destrier ou trouver un antidote pour sortir la licorne du coma, le paladin s'unit au fidèle destrier.
Récompense. Un paladin peut recevoir un destrier en récompense pour un acte extrêmement héroï que. S'il sauve un village d'une famille de dragons rouges ou repousse une armée d'orques en un tour de main, la communauté locale peut lui céder son plus beau cheval de guerre. Un paladin honorant sa foi en bâtissant un temple sur un pic de montagne escarpé peut glisser et tomber dans le vide. Un griffon peut alors surgir et l'attraper au vol, tel un cadeau des dieux.
Quête. Le paladin peut avoir vent d'un destrier potentiel et décider de le rechercher. L'information peut provenir d'un ami sage, d'une rumeur entendue à l'auberge, ou d'un mystérieux document trouvé dans un château abandonné. Il peut passer des semaines et des mois à sa recherche, surmontant obstacle après obstacle pour atteindre le destrier. Il peut être gardé par un monstre, obligé d'obéir à un monarque maléfique, ou mis en vente aux enchères à un prix astronomique. Il pourrait aussi ne pas se laisser capturer, entraînant le paladin dans une longue chasse en terrain hostile.
Magie. Une cérémonie magique peut provoquer l'apparition d'un fidèle destrier. Un paladin peut apprendre les détails d'une telle cérémonie dans de vieux parchemins ou de la bouche d'un ami mage. Un aigle piégé dans un diamant pourrait en être libéré en le trempant dans des larmes de farfadet. Une peinture de cheval de guerre dans une caverne pourrait devenir réelle si le paladin brûle un encens spécial. S'il retrouve tous les os éparpillés d'un griffon et les lance à la mer, un griffon vivant pourrait surgir des eaux et le servir.

Reconnaître un fidèle destrier

Bien qu'un destrier sache toujours quand ce lien particulier apparaît, ce ne sera pas nécessairement de suite évident aux yeux du paladin. Le MD ne doit pas annoncer au paladin qu'il vient de trouver son fidèle destrier, mais plutôt jouer le comportement de l'animal et laisser le joueur en tirer ses conclusions. Voici quelques signes indicateurs pour le paladin :

- Le destrier semble in habituellement malin. Un cheval de guerre accourt au moindre appel. Un hippo-griffe rapporte sur demande.
- Le destrier semble in habituellement brave, combattant sans peur aux côtés du paladin contre de formidables adversaires ou intervenant lors d'embuscades tendues par des monstres.
- Le destrier semble in habituellement loyal et affectueux. Un cheval trotte placidement aux côtés du paladin où qu'il aille, s'arrêtant quand il stoppe, bougeant quand il se déplace. Une licorne pose sa tête sur les genoux de la paladine.

Après avoir observé un tel comportement pendant un jour ou deux, même le plus idiot des paladins devrait en conclure qu'il a acquis un fidèle destrier. Pour éviter un doute rémanent, un lanceur de sorts amical peut confirmer ceci au moyen d'un sort de langages des animaux ou un moyen similaire.

Soins journaliers

En général, un destrier a les mêmes besoins de routine qu'une autre monture. Pour la plupart, il est capable de prendre soin de lui-même, broutant ou chassant quand il a faim, et buvant quand il est assoiffé. Sauf ordres contraires, un fidèle destrier se repose quand son paladin se repose. Occasionnellement, le destrier devra compter sur le paladin pour des soins de routine. Sans une pâture ou un terrain de chasse approprié, le paladin devra lui fournir de quoi manger. Dans un désert sec, le paladin peut avoir à partager son eau. Une monture a souvent besoin de doses de sel pour remplacer le sel perdu en suant. Une monture malade ou blessée peut nécessiter une attention médicale. Quelques destriers, les chevaux en particulier, requièrent un brossage quotidien pour rester en bonne santé. La toison doit être brossée, puis frottée avec un chiffon doux. Les sabots doivent être examinés pour d'éventuelles fissures, des cailloux incrustés et autres anomalies qui pourraient causer des problèmes graves si on n'y prête pas attention. Tous les destriers apprécient les marques d'affection telles qu'une friandise, quelques mots gentils, et des caresses.

Traits spéciaux

Tous les fidèles destriers, quelle que soit leur espèce, ont les traits suivants en commun :
Service fidèle. La loyauté d'un fidèle destrier est inamovible. Il obéit aux ordres du paladin sans hésitation, tant qu'il les comprend. Quand le paladin est sur pied, le destrier reste à ses côtés et le suit partout à moins qu'il ne lui ordonne de rester sur place. Sur le champ de bataille, le destrier reste aux côtés du paladin, même face à une mort imminente. Un fidèle destrier n'abandonnera jamais le paladin pour sauver sa propre vie ; en termes de jeu, on considère qu'il a un moral de 20 (sans peur) lorsqu'il combat aux côtés du paladin ou qu'il le défend. Un destrier est indifférent aux compagnons du paladin, à moins qu'il n'ait spécifiquement été entraîné à s'inquiéter d'eux ou à répondre à leurs ordres. Si un compagnon devait s'approcher du paladin d'une manière que le destrier perçoit comme menaçante, il pourrait souffler ou frapper des sabots en avertissement, ou même essayer de le repousser. Une fois rassuré par le paladin, le destrier se retire, mais gardera probablement un oeil sur ce compagnon. Le destrier réagit aux PNJ de manière similaire, ignorant les personnages non hostiles qui restent à distance, et réagissant fermement avec ceux qui semblent menaçants.
Vient quand on l'appelle. Un fidèle destrier accourt aux côtés du paladin quand il l'appelle. II répond à un cri, un sifflement, geste de la main, ou tout signal audible ou physique choisi par le paladin. Le paladin ne doit expliquer ce signal qu'une fois à son destrier, il y répondra infailliblement par la suite.
Maîtrise. Le paladin peut toujours maîtriser un destrier excité ou agité. La compétence Maîtrise des Animaux n'est pas requise.
Équitation. Un paladin n'a pas besoin de compétence d'Équitation (terrestre ou aérienne) pour chevaucher son fidèle destrier. De plus, il peut effectuer toutes les manœuvres associées à ce type de monture. Les manœuvres demandant normalement un jet de compétence (voir le chapitre 5 du MdJ) requièrent plutôt un jet d'Équitation. Pour des montures terrestres, on utilisera le score de Sagesse du paladin, avec un bonus de +3. Pour une monture aérienne, le jet se fera sur la Sagesse à -2. (ceci correspond aux modificateurs standard de la compétence Équitation dans la table 37 du MdJ). À moins d'avoir spécifiquement été entraîné dans ce sens, un fidèle destrier ne permet qu'au seul paladin de le chevaucher, soufflant furieusement et désarçonnant quiconque tente de le monter. Une parole apaisante du paladin évitera que la monture ne blesse le cavalier indésirable.

Combat. Un fidèle destrier défend agressivement son paladin des attaques, mordant et ruant jusqu'à ce que l'adversaire se retire. II attaquera toute cible indiquée par le paladin, continuant à se battre jusqu'à ce que le paladin ne lui ordonne de cesser.

Entraînement

Un fidèle destrier peut effectuer toutes les actions décrites dans "traits spéciaux". Un paladin peut aussi souhaiter apprendre à sa monture d'autres tours et tâches. Un tour est une simple action exécutée suite à un ordre spécifique. Une telle action ne demande pas au destrier de devoir prendre de décision seul. Une tâche est une action plus complexe qui peut requérir plusieurs étapes et un peu d'improvisation. En raison de ses rapports avec son paladin, un destrier peut retenir un impressionnant répertoire de tours et tâches, et les apprendre plus facilement que d'autres animaux. La compétence Dressage d'Animaux n'est pas nécessaire pour entraîner un fidèle destrier, bien que la procédure soit la même. Le paladin décrit au MD le tour ou la tâche qu'il veut lui apprendre. Si le MD est d'accord, le paladin peut commencer l'entraînement. II faut 1-2 semaines pour apprendre un tour à un fidèle destrier, et 2-5 (1 d4 +1) semaines pour une tâche. À la fin de la période d'entraînement, le paladin fait un jet de Sagesse (sur sa Sagesse, pas celle du destrier). S'il réussit, le destrier a appris le tour ou la tâche. S'il a échoué, le paladin peut réessayer et repasser 1-2 semaines ou 2-5 semaines à l'entraîner. Ensuite, il refait un jet de Sagesse. S'il échoue encore, le destrier est incapable d'apprendre ce tour ou cette tâche spécifique. Un fidèle destrier peut apprendre 9-20 tours et tâches (1d12 +8), dans n'importe quelle combinaison des deux. Un paladin peut utiliser la compétence Dressage d'Animaux pour entraîner d'autres animaux en même temps que son destrier. Il peut entraîner jusqu'à trois animaux, son destrier y compris, en même temps. Un paladin doit travailler régulièrement avec son destrier pour lui apprendre un tour ou une tâche. Le temps exact passé est moins important que le fait de travailler tous les jours. Si le paladin ne le fait pas s'il passe par exemple quelques jours sans travailler avec son destrier - le MD peut lui annoncer qu'il doit reprendre l'entraînement depuis le départ pour 1-2 ou 2-5 nouvelles semaines. Plusieurs exemples de tours et tâches possibles pour un fidèle destrier son décrits plus bas. Un paladin n'est pas limité à cette liste ; il peut tenter d'apprendre à son destrier n'importe quel autre tour ou tâche tant que le destrier est physiquement et mentalement capable de l'exécuter et que le MD est d'accord. Un destrier exécute la plupart des tours et tâches automatiquement ; un jet de dé n'est pas nécessaire. Le MD peut réclamer un jet de caractéristique si le résultat n'est pas certain (par exemple, le destrier réussira à traverser une profonde crevasse sur une étroite planche s'il réussit un jet de Dex). Le MD arbitre tous les tours et tâches relatifs au combat comme des actions normales durant un combat, avec des jets d'attaques et de dégâts si nécessaire.

Destriers exceptionnellement intelligents.

Les destriers capables de communiquer par un langage parlé et dont l'Intelligence est comparable à celle des humains ne doivent pas être entraînés. De telles créatures exécuteront tous les tours et tâches demandés par le paladin, dans les limites du raisonnable.

Exemple de tour

Parle. Le destrier grogne, souffle, ou émet un autre bruit déterminé sur commande.
Animal de bât. Normalement, un destrier refuse d'être utilisé comme animal de bât. Certains n'acceptent de porter que des humains, d'autres estiment que porter de l'équipement porte atteinte à leur dignité. Une fois ce tour appris, toutefois, il porte indifféremment des humains ou de l'équipement. Pour éviter des irritations et blessures, le destrier doit généralement être équipé de selles différentes pour le transport d'humains et de marchandises. Une selle de bât pour cheval coûte 5 po. Le coût pour d'autres races varie entre 5 et 15 po, suivant la taille de l'animal et le choix du MD.
Poursuit. Normalement, une monture cesse d'attaquer quand un agresseur se retire. Après avoir appris à poursuivre, elle chassera l'ennemi. Si elle le rattrape, elle reprendra ses attaques. Un destrier peut poursuivre indéfiniment, jusqu'à ce que l'ennemi soit mort ou n'ait réussi à le semer, ou revenir sur ordre du paladin.
Reste. Le destrier reste sur place tant que le paladin ne lui permet pas de bouger.

Exemple de tâches

Sauve. Si le paladin tombe inconscient sur le champ de bataille, le destrier le tire en sécurité, soit à un endroit prédéterminé tel que le camp du paladin, soit vers l'endroit sûr le plus proche.
Attaque stratégique. Lors d'un combat, le destrier attaque ses ennemis en tenant compte de leur position et de leurs actions. Le destrier peut feindre de quitter momentanément le combat pour tromper un agresseur qui charge, ou attaquer un ennemi que le paladin ne voit pas (par exemple un homme prêt à plonger sur le dos du paladin dague au poing).
Tour de garde. Le destrier monte la garde au camp ou ailleurs et observe les environs. S'il détecte un intrus, il réagit conformément aux instructions du paladin. Il peut réveiller un paladin qui dort (ou un autre personnage désigné) en le secouant, crier ou attaquer. Comme certains destriers ne sont pas capables de différencier un intrus hostile d'un intrus amical, il réagissent généralement si quiconque pénètre dans le périmètre gardé. Pour améliorer les talents de garde de la créature, le paladin peut lui enseigner à réagir à un type donné d'intrus (toute personne montant un cheval, tout ogre...). Reconnaître un type particulier d'intrus est considéré comme un tour distinct, et requiert une nouvelle période d'entraînement. Il faut donc apprendre la tâche de tour de garde, et ensuite plusieurs tours pour reconnaître différents types d'intrus.
Cherche. Le suivant peut rechercher un objet spécifique dans un endroit donné, et s'il le trouve, le rapporter au paladin. Ces objets comprennent des gemmes, armes, paquets, fioles ou parchemins. Les endroits donnés comprennent une petite caverne, une étroite vallée, ou l'intérieur d'un bâtiment. Le paladin doit montrer à la monture un exemple de l'objet recherché, le plus spécifique possible (s'il veut une arme donnée d'une armurerie, il doit montrer au destrier une copie fidèle). Le paladin doit aussi désigner la zone dans laquelle rechercher. Le destrier ne cherchera pas indéfiniment, se retirant généralement s'il n'a pas trouvé l'objet après une heure.
Si les circonstances de la recherche sont in habituellement difficiles, le MD peut faire effectuer des jets de caractéristiques. Par exemple, si un destrier fouille une armurerie pour une épée en or particulière, mais que le bâtiment contient des douzaines d'épées en or similaires, le MD peut demander un jet d'Intelligence de la monture. Le destrier ne trouve l'épée correcte que si le jet réussit. Un destrier peut aussi apprendre à localiser des personnes données. Il ne peut pas toutefois localiser une personne qu'il n'a pas appris à reconnaître. Il doit d'abord apprendre la tâche de chercher, puis un tour par personne à reconnaître. Un destrier peut toujours reconnaître son paladin, sans avoir besoin d'un entraînement à ce sujet.

Les fidèles destriers en tant que PNJ

Comme les fidèles destriers sont des entités vivantes, avec des pensées et sentiments propres, le MD devrait les gérer comme des PNJ humain ou demi-humains, un destrier dispose d’une personnalité distincte. Il peut être borné ou intrépide, complaisant ou curieux, inconscient ou très prudent. Il peut avoir une aversion pour les étrangers barbus, peur de l’eau, aimer les pommes. Des destriers exceptionnellement intelligents peuvent communiquer par mouvements de tête, des coups de sabot, ou un langage parlé et servir de confidents ou de conseillers.

Prendre congé

Normalement, un destrier sert son paladin durant 10 années maximum. Durant ce temps, un paladin peut volontairement le renvoyer s'il devient malade ou infirme, si les voyages du paladin l'entraînent vers des terres inhospitalières pour le destrier, ou pour toute autre raison. Le destrier sait d'instinct quand le paladin le renvoie, et y répond en s'éloignant. Le MD doit mettre ce départ en scène de manière similaire à son arrivée.
Si le paladin retourne là où il a laissé sa monture et l'appelle, elle peut revenir. Un destrier renvoyé revient si les conditions suivantes sont réunies :

- Le destrier est vivant et capable de se déplacer.
- Il est toujours dans les environs et capable d'entendre l'appel du paladin.
- Il ne s'est pas passé dix ans depuis l'arrivée originale du destrier auprès du paladin.
- Le paladin ne s'est pas doté d'une monture normale entre-temps.
- Le MD approuve ce retour.

Un fidèle destrier abandonne son paladin pour les raisons suivantes :

- Dix ans ont passé depuis son arrivée aux côtés du paladin. La plupart des montures, particulièrement les chevaux, sont alors trop vieilles pour une vie d'aventure. D'autres, comme les licornes, ne peuvent plus résister à l'appel de nouvelles expériences.

Après une décennie de services, le paladin peut volontairement renvoyer son destrier. Autrement, il part à la première opportunité. Un paladin se comportant bien est alors prêt à recevoir un autre destrier. L'opportunité se

présentera dans les quelques mois à venir, comme indiqué dans la section couvrant l'acquisition d'un fidèle destrier. Le nouveau destrier peut être d'une race différente du précédent.

- Si le paladin se voit retirer ses pouvoirs spéciaux en conséquence d'une violation de son code de conduite (voir chapitre 3), le destrier perd son allégeance au paladin et part à la première occasion. Une fois destitué de ses pouvoirs, un ancien paladin ne peut plus jamais retrouver de fidèle destrier.

Sorts cléricaux

Un paladin reçoit ses sorts en priant, comme un prêtre. Tant qu'un paladin se conforme aux canons de sa foi, la divinité ou la puissance lui octroie généralement les sorts demandés. Une fois les sorts reçus, un paladin les utilise comme un prêtre, avec les mêmes éléments, temps d'incantation et effets. Voir le chapitre 8 pour plus de détails sur les religions des paladins.

Chapitre 3 : Éthique

Le code de conduite qui régit la vie et le comportement d'un paladin est une expression de son éthique. Alors que ces principes peuvent englober les lois écrites d'une société, leur étendue est bien plus vaste, et comprend des édits spirituels et des absolus moraux destinés à former une éthique idéale. Le code de conduite d'un paladin définit ses attitudes, modèle sa personnalité, et influence virtuellement toute décision qu'il pourrait prendre. Bien qu'une idéologie directrice ne soit pas unique aux paladins, leur principes diffèrent de ceux des autres classes de deux manières significatives. Premièrement, les principes du paladin sont complexes, et ce code de conduite reprend une longue liste de conseils généraux et de règles spécifiques. Ensuite, l'éthique du paladin est sans compromis, et requiert un dévouement total. Les violations ont des conséquences graves, allant de réprimandes à la suspension des privilèges. Des violations extrêmes peuvent résulter en une perte du statut et une perte définitive de tous les pouvoirs spéciaux. Toutefois, le paladin considère ces principes comme un privilège, pas un ennui. Pour lui, toute conduite a une qualité morale. Toute action est un choix entre le bien et le mal. Avec un orgueil justifié, il se considère comme l'incarnation du meilleur exemple du comportement humain. Nous commencerons avec trois composantes générales des principes du paladin : les interdits (règles formelles), édits (ordres des autorités) et vertus (valeurs comportementales). La section finale explique comment un paladin pourrait violer ces principes et suggère des punitions et contritions appropriées.

Interdits

L'élément le plus important des principes d'un paladin sont les interdits, un ensemble de règles inviolables du MdJ que le paladin se doit de respecter en tous temps. Les interdits du paladin sont aussi inflexibles que les caractéristiques requises pour être paladin ; ils sont ce qui font de lui un paladin et le distinguent des autres classes.

Alignement loyal bon

Tout paladin doit être loyal bon. Au moment où il s'éloigne de cet alignement, il cesse d'être un paladin.
Au cœur de l'alignement loyal bon se trouve la confiance en un système de lois qui veillent au bien de tous les membres d'une société, assurent leur sécurité et garantissent la justice. Tant que les lois sont justes et appliquées justement à tous, le paladin ne se préoccupe pas de savoir si elles proviennent d'une démocratie ou d'un dictateur. Bien que tous les systèmes loyaux bons adhèrent aux mêmes principes généraux, des lois spécifiques peuvent différer. Une société peut permettre à une femme d'avoir deux maris, alors qu'une autre défend une stricte monogamie. Le jeu peut être toléré dans un système, interdit ailleurs. Un paladin respecte les valeurs des autres cultures loyales bonnes et ne cherchera pas à y imposer ses propres principes. Toutefois, un paladin n'honorera pas une loi contraire à son alignement. Un gouvernement peut considérer que des tripots clandestins fournissent au peuple un divertissement anodin, mais le paladin peut estimer que ceci a permis à la pauvreté ambiante et au désespoir de se développer parmi les citoyens. Dans l'esprit du paladin, ce gouvernement sera coupable d'un acte hors-la-loi en ayant laissé prospérer un système destructif et dangereux. Dès lors, il pourrait encourager les citoyens à s'abstenir de jouer, ou travailler à faire changer la loi. Des pratiques particulièrement horribles, telle l'esclavage et la torture, peuvent forcer le paladin à agir directement. Peu lui importe si ces pratiques sont culturellement acceptables ou sanctionnées par des officiels voulant le bien de tous. Le sens de la justice du paladin le force à intervenir et à empêcher autant de souffrances qu'il le peut. Notez toutefois que des contraintes temporelles, un manque de ressources, et d'autres engagements peuvent limiter son implication. Alors qu'un paladin peut souhaiter une révolution culturelle dans une société qui tolère le cannibalisme, il pourrait devoir se contenter de sauver quelques victimes avant que les circonstances ne le forcent à changer d'air...

Quand un paladin prendra-t-il une vie ? Un paladin tue à chaque fois que c'est nécessaire pour promouvoir le bien de tous, ou se protéger ainsi que ses compagnons, ou quiconque qu'il a fait le vœu de défendre. En temps de guerre, il abat les ennemis de son maître ou de son Église. Il n'interfère pas avec une exécUtion légale, tant que la punition est en rapport avec le crime. Autrement, un paladin évite autant que possible de tuer. Il ne tue pas une personne simplement suspectée d'un crime, et un paladin ne tue pas nécessairement quelqu' un qu' il perçoit comme une menace à moins d'avoir une preuve tangible, ou une certitude qu'il ait fait le mal. Il ne tuera jamais pour un trésor ou des gains personnels. Il ne tuera jamais sciemment un être loyal bon. Bien que les paladins croient dans la sainteté des vies innocentes, la plupart des paladins tuent des animaux et autres créatures non alignées dans certaines situations. Un paladin peut tuer un animal pour se nourrir. Il tuera un monstre qui met des humains en péril, même si ce dernier est motivé par son instinct et non pas par le mal. Alors que certains paladins évitent de chasser pour le sport, d'autres le font pour améliorer leurs talents de guerrier et de pisteur.

Limite en objets magiques

L'accès limité du paladin aux sorts s'étend au nombre d'objets magiques qu'il peut posséder. En aucune circonstances un paladin ne pourra garder plus de 10 objets magiques, quels que soient son niveau, statut ou profil. Les paladins sont non seulement limités à ce nombre d'objets, mais aussi par leur type. En fait, un paladin peut avoir ceci :

Une seule armure magique. Ceci exclut toute partie d'une armure normale temporairement enchantée, ainsi que des accessoires tels que cape de protection, heaume de protection ou bottes de vitesse (qui valent toutefois pour ce qui est de la limite en nombre des objets). Une seule pièce d'armure magique, tel un plastron de plates magiques compte pour la même chose qu'une armure magique entière.

Un seul bouclier magique.

Quatre armes magiques. Ceci exclut toutes les armes normales temporairement enchantées par un sort d'arme enchantée ou similaire, mais comprend les lames saintes. Un carquois de flèches ou une boîte de carreaux compte comme un objet. Des flèches et carreaux particuliers sont comptés comme un objet chaque s'ils ont des pouvoirs spécifiques tels qu'une flèche de direction ou une flèche meurtrière.

Quatre objets magiques divers. Cette catégorie reprend les anneaux, bâtonnets, baguettes, gemmes et parchemins. Un sac de haricots, un assortiment de pierres ioniques et un jeu de cartes merveilleuses comptent comme un seul objet chacun. Une potion magique compte pour un objet, quel que soit le nombre de doses qu'elle contient. Des objets temporairement enchantés par des sorts ne comptent pas. Pour s'assurer qu'un paladin ne dépasse pas cette limite, il est essentiel de savoir qui dans le groupe possède quels objets. En général, un paladin n'utilisera jamais un objet magique ne lui appartenant pas. Peu importe qui transporte l'objet, s'il appartient au paladin, ü compte dans la liste. Un paladin peut emprunter un objet à un compagnon, mais tant qu'il l'utilisera, l'objet comptera dans la limite des 10. De même, si un paladin a 10 objets, il n'en empruntera plus à ses compagnons. Un paladin ne cherchera pas à exploiter des ambiguï tés dans cette règle ; il reste fidèle à l'esprit et à la lettre de ces règles. Évidemment, un paladin peut ne pas savoir qu'un objet est magique lorsqu'il l'acquiert. Mais dès qu'il prend conscience de ses propriétés particulières, il doit s'en débarrasser si sa limite est atteinte. Un paladin peut volontairement se débarrasser d'un objet s'il en trouve un autre plus intéressant. Il peut par exemple abandonner une flèche de direction s'il trouve un javelot de foudre. Les objets magiques excédentaires peuvent être offerts à d'autres personnages loyaux bons, aux institutions religieuses du paladin, ou simplement jetés. Comme les objets excédentaires n'appartiennent techniquement plus au paladin (il ne les réclamera pas), ils ne peuvent être vendus ou échangés, même si le paladin compte offrir l'argent à une cause noble.

Limites de richesses

Un paladin n'est pas intéressé par la richesse en soi. Il recherche une satisfaction plus spirituelle que matérielle, obtenue en servant sa foi et son gouvernement au mieux de ses possibilités. Pour un paladin, les plaisirs de la possession sont superficiels, furtifs et finalement avilissants. La récompense du devoir accompli est durable et profonde. Toutefois, le paladin réalise qu'une certaine quantité d'argent est nécessaire à la vie. Plutôt que de nier totalement l'argent, il en garde assez pour subvenir à ses besoins matériels et maintenir un modeste style de vie. Un paladin n'attend pas de dons, et ne compte pas sur la générosité des étrangers ou de ses compagnons. Il se sent responsable pour ce qui est de subvenir à ses propres besoins et éprouve un certain orgueil quand à cette indépendance. Il gagne ses revenus par les trésors, récompenses et salaires, comme tout le monde. Contraire-ment à la plupart des personnages, toutefois, le paladin se doit de suivre des règles strictes quand à la manière dont il dépense son argent et la somme qu'il épargne.

Budget

Un paladin utilise son argent pour couvrir les dépenses suivantes :
Nourriture. Un paladin est responsable de sa nourriture et de celle de sa monture. Pour réduire les coûts, un paladin peut chasser son propre gibier et cueillir des fruits, noix et légumes dans la nature.
Armes, armure et vêtements. Ceci comprend l'achat, l'entretien et les réparations ainsi que le remplacement. Un paladin lésine rarement sur ce point, dépensant autant d'argent qu'il peut se le permettre pour se procurer un équipement de la meilleure qualité possible.
Harnachement. Comme pour les armes et armures, la plupart des paladins veulent ce qu'il y a de mieux, spécialement pour un fidèle destrier.
Logement. Quand il n'est pas possible de dormir dehors, le paladin recherchera l' auberge la moins chère.
Taxes et licences. Le paladin doit effectuer tous les paiements requis par sa situation. Il doit aussi payer toutes les taxes et octrois durant son voyage.
Entraînement. Un paladin peut payer un tuteur pour l'entraîner, si le tuteur est d' alignement loyal bon et que le paladin a la permission de son seigneur (voir le chapitre 7 pour plus de détail sur le processus d'entraînement).
Provisions diverses. Comprenant les médecines, huile de lanterne, vêtements, la litière et le matériel de bouchonnage. La plupart des paladins préfèrent fourrager, improviser ou fabriquer ces choses que de les acheter, pour économiser de l'argent.
Salaires. Un salaire équitable sera versé à tous les serviteurs et suivants.
Dépenses de forteresse. Un paladin supporte tous les coûts et dépenses associés à la construction et à l'entretien de sa forteresse.

Forteresses

En plus de ses fonds de contingence, un paladin peut avoir un fonds supplémentaire distinct pour sa forteresse. Comme le chapitre 7 le décrit, les coûts de construction varient fortement, mais sont tous fort élevés. Un paladin peut avoir à économiser durant des années, voir des décennies pour accumuler assez de richesses pour se payer une forteresse. Par conséquent, un paladin avisé commence à économiser dès que possible pour sa forteresse. Le premier niveau n'est pas prématuré pour mettre en place de telles économies. Une fois qu'un paladin a établi une forteresse, il pénètre dans un univers de nouvelles dépenses, particulièrement au sujet du personnel et de l'entretien. Le paladin doit ajuster son budget mensuel en conséquence. Il peut aussi ajuster son budget de contingence pour prévoir jusqu'à trois mois de frais généraux. Une forteresse établie tombe typiquement dans une des trois catégories économiques, chacune ayant un impact propre sur les finances du paladin :

Subsidiée. La forteresse n'a pas de base d'agriculture ou de manufacture particulière. Toutes les récoltes et marchandises produites par la forteresse ne suffisent pas à payer son entretien et les employés. Le paladin couvre la différence de sa poche, ce qui augmente fortement ses besoins mensuels.

Il est courant pour un paladin de subsidier une nouvelle forteresse jusqu'à ce qu'elle soit à flots. Avec une gestion saine et un peu de chance, une forteresse se suffit à elle-même en quelques mois, ou tout au plus quelques années. Quelques paladins, toutefois, subsidient leur forteresse indéfiniment pour une de ces raisons :

- La forteresse n'a pas été conçue pour générer des rentrées, mais pour fonctionner comme place forte militaire, centre d'entraînement, hôpital ou sanctuaire religieux. Une telle forteresse requiert du paladin qu'il fournisse des ressources considérables et régulières.
- La forteresse a été conçue pour générer des rentrées, mais par manque de chance ou suite à une gérance incompétente, n'y a jamais réussi. Si le paladin décide de réduire les pertes en abandonnant la forteresse, il doit d'abord penser au bien-être des employés, et leur donner un dédommagement approprié ou leur trouver une nouvelle place.

Autosuffisante. La forteresse se suffit à elle-même par la vente de récoltes, marchandises, ou de services. Le paladin ne doit pas subsidier l'opération du tout, ni s'inquiéter de la répartition adéquate des profits générés (il n'y en a pas). Ceci est l'idéal pour la plupart des paladins.

Génératrice de profit. La forteresse génère des profits réguliers et fixes de la vente de récoltes, marchandises ou services. Le paladin utilise ces profits pour étendre ses possessions (afin de fournir du travail à plus de gens, de servir son dieu, mais jamais pour le gain personnel) ou pour augmenter ses donations au temple ou d'autres causes méritoires. Une forteresse générant des profits requiert généralement plus d'attention de la part du paladin, ou les services d'un gérant compétent.

Fonds excédentaires

Tous les fonds excédentaires d'un paladin doivent être éliminés. Ceci comprend l'argent restant une fois les dépenses régulières payées, ainsi que tout argent non spécifiquement alloué à un fonds d'épargne pour la construction d'une forteresse. II peut garder un fonds de contingence égal à deux ou trois fois son budget mensuel (y compris les coûts de maintenance et les salaires des employés de sa forteresse), mais pas plus. I1 ne peut pas économiser pour acheter des cadeaux, offrir de l'argent à ses pairs, ou payer les dépenses d'un ami. Que fait un paladin avec le surplus ? Il a trois options :

- Le refuser. Si une communauté lui offre un sac de gemmes suite à la destruction d'un vampire, il décline poliment ("Votre gratitude m'est amplement suffisante"). S'il découvre un coffre au trésor empli de perles, de pièces d'or et d'un livre de poésie, il garde le livre et laisse le reste (et il est fort probable qu'il donne le livre à un bibliothécaire ou à un ami une fois qu'il l'aura lu).
- Le donner à l'Église. Ceci ne compte pas dans l'aumône régulière. (voir la section sur l'aumône plus bas), car il ne s'agit pas d'une part de ses revenus.
- Le donner à une autre institution loyale bonne méritoire. Des exemples appropriés sont les hôpitaux, bibliothèques et orphelinats. Des centres de recherches, organisations militaires et opérations gouvernementales ne sont acceptables que si le paladin est certain que l'argent sera affecté à des projets loyaux bons.

Dans ces limites, un paladin peut se débarrasser des fonds excédentaires comme il le souhaite. Il peut offrir ses trésors à un hôpital en une occasion, et refuser une récompense pour avoir sauvé un prince kidnappé en une autre. Toutefois, il ne peut jamais donner les fonds excédentaires à un autre personnage-joueur ou à un autre personnage ou créature non-joueur contrôlé directement ou indirectement par un joueur. Rappelez-vous aussi que ce n'est pas parce qu'un paladin décline une récompense que ses compagnons ne peuvent pas l'accepter. Si un paladin tue un dragon maléfique, et pénètre ensuite dans sa chambre au trésor, ses compagnons peuvent librement se servir.

Prêts

Un paladin peut avoir des périodes difficiles ou se retrouver confronté à des dépenses inattendues et rechercher un prêt auprès d'un personnage ou d'une institution loyale bonne. Bien qu'emprunter de l'argent puisse être une expérience humiliante, c'est rarement une violation des principes à moins que le paladin n'emprunte de l'argent dont il n'a pas besoin ou qu'il n'ait pas l'intention de rembourser. En général, un paladin ne peut emprunter que de petites sommes (disons équivalentes à son budget mensuel). Il peut aussi emprunter la somme minimum requise pour une urgence ; une opportunité d'acheter une carte au trésor menant à une lame sainte ne convient pas, mais de quoi soigner un compagnon mourant peut convenir. Emprunter de l'argent pour couvrir les dépenses mensuelles d'une forteresse est permis, mais seulement pour garder des employés loyaux bons ou faire des réparations vitales (un toit qui fuit peut attendre ; mais pas un mur écroulé). Un paladin doit se languir de rembourser ses dettes aussi vite que possible. L'emprunt répété n'est pas encouragé, et une dette chronique est à considérer comme une violation du code de conduite. Si un paladin emprunte de l'argent pendant plusieurs mois consécutifs, il peut perdre sa forteresse, son fidèle destrier, ou toute autre obligation qui génère les frais qu'il n'est pas à même de supporter.

Dime

Un paladin doit donner 10 % de ses revenus à une organisation loyale bonne. Ce 10 % est appelé dîme. Dans la plupart des cas, le paladin fait l'aumône à son Église ou autre organisation religieuse. S'il n'appartient pas à une Église ou opère indépendamment (comme dans le cas du profil d'apatride décrit au chapitre 4), il peut choisir une organisation loyale bonne, comme un hôpital ou une université, pour donner sa dîme. Un paladin n' a rien à dire quant aux affectations de sa dîme, bien que l'argent passe généralement dans l'entretien général de l'institution, l'équipement et le recrutement, et les frais d'apprentissage. Un paladin fait généralement l'aumône à la même institution durant toute sa carrière. La première dîme d'un paladin provient généralement de son argent de départ de 5d4x 10 po. Ensuite, ses dîmes proviendront de toutes ses sources de revenus, y compris récompenses, trésors, salaires et profits provenant de sa forteresse. Quand il acquiert une gemme ou un objet magique, il doit à l'institution 10 % de sa valeur (déterminée par le MD), à payer dès que possible. S'il trouve un diamant de 500 po, il doit 50 po ; S'il est ensuite perdu ou volé, la dette de 50 po subsiste (l'institution n'est pas pénalisée pour le manque de soin du paladin). La dîme n'est due que pour les fonds que le paladin accepte. S'il laisse un trésor ou refuse une récompense, aucune dîme ne sera nécessaire. C'est au paladin de porter la dîme à l'institution dès que possible. Un paiement mensuel suffira dans la plupart des cas, le paladin donnant 10 % de tout ce qu'il a eu comme entrées durant les quatre semaines précédentes. Si un paiement mensuel est impossible

ou peu pratique - si le paladin est par exemple en mission au bout du monde, ou prisonnier de guerre - il peut obtenir un arrangement, tant qu'il donne une explication valable. Un paladin peut présenter sa dîme personnellement à l'institution ou la faire dépêcher par messager. Les dîmes portées par le paladin, mais non encore versées sont considérées comme la propriété de l'institution. Un paladin mourant de faim, mais n'ayant plus sur lui que 10 po de dîme non encore versée ne peut pas l'utiliser pour s'acheter à manger, à moins d'avoir l'accord préalable de sa divinité. S'il s'est conduit de manière responsable - disons que sa dernière pièce d'or fut allouée à des soins pour un enfant mourant la permission est généralement accordée, mais il est clair que la dîme devra quand même être faite.

Alignement des associés

Un paladin est connu pour les compagnons qu'il accepte. Idéalement, un paladin ne s'associe qu'avec des compagnons d'alignement bon. Des relations avec des personnages neutres peuvent être tolérées dans certaines circonstances, mais un contact prolongé sera considéré comme une violation du code de conduite. Toute relation avec un personnage maléfique peut être considérée comme un acte maléfique. En général, un paladin supporte la responsabilité des actions de ses compagnons, même celles dont il n'a pas été informé ou qui ont été entreprises sans son accord.

Recrues. Sans exceptions, tous les hommes d'armes et employés de citadelle d'un paladin doivent être loyaux bons. Le paladin doit faire de son mieux pour déterminer leur alignement avant de les engager. Si un suivant devait commettre un acte maléfique ou autrement se révéler comme d'un autre alignement que loyal bon, le paladin n'aurait pas d'autre recours que de le virer et, si nécessaire, de l'adresser aux autorités appropriées pour qu'il soit poursuivi. Dans certains cas, un paladin partage la responsabilité des actions mauvaises de ses compagnons. Par exemple, le maître d'étables d'un paladin commet un crime. Le paladin n'est pas légalement condamnable, mais peut être considéré comme complice d'un point de vue éthique. Bien que les autorités ne poursuivront pas le paladin, il pourra être puni pour une violation de ses principes, spécialement s'il n'a pas approfondi ses recherches sur l'alignement de son maître d'étables avant de l'engager. Comme toujours, c'est le MD qui détermine si une violation des principes du paladin a eu lieu.

Suivants. Un paladin n'accepte que des personnages loyaux bons comme suivants. Comme pour un serviteur, le paladin fera de son mieux pour déterminer l'alignement d'un suivant avant de l'accepter. Le paladin doit immédiatement révoquer un suivant qui commet un acte mauvais.

Personnages bons. Dans un groupe en aventures, un paladin gravite naturellement autour de personnages loyaux bons, faisant d'eux ses confidents et ses compagnons les plus proches. Il est toutefois rare qu'un paladin puisse choisir la composition de son groupe, car le sort s'octroie généralement cette tâche. Un paladin coopère avec un groupe tant que la majorité de ses personnages sont d'alignement bon ; une majorité de personnages neutres ou la présence d'un seul personnage maléfique représente un problème. Un paladin peut entretenir un partenariat confortable avec un personnage neutre bonne, malgré sa réserve quant à l'indifférence de celui-ci vis-à-vis des structures sociales. Toutefois, le personnage neutre bon doit travailler strictement aux intérêts du bien. Un paladin est moins à l'aise avec des personnages chaotique bons, en raison de leur nature indépendante et de leur manque de respect pour l'autorité. Mais un paladin travaillera avec des personnages chaotiques bons tant que leur comportement s'accordera à ses buts.

Personnages neutres. Après les personnages bons, certains paladins se sentent à l'aise avec des personnages loyaux neutres, admirant leur sens du devoir et leur loyauté envers leur gouvernement. Ceci, bien entendu, présume que le personnage loyal neutre serve un gouvernement raisonnablement bienveillant, pas un despote ou des marchands d'esclaves. Un paladin coopérera avec un groupe comprenant une minorité de personnages loyaux neutres ou neutres absolus. Mais il les gardera probablement à un bras de distance, résistant à leurs gestes d'amitié. Il cherchera plutôt à devenir un exemple pour ces personnages, espérant les convaincre par le geste et la parole que le service du bien procure une vie plus riche et mieux remplie. Tant que les personnages neutres s'abstiennent de commettre des actes mauvais, le paladin continue à travailler avec eux. Un paladin ne rejoindra pas un groupe entièrement constitué de personnages neutres, à moins que l'enjeu ne soit particulièrement important. Il peut par exemple travailler avec un groupe neutre pour récupérer une relique sacrée, sauver son roi, ou son Église de la destruction. Pour des entreprises moins importantes, telles qu'une chasse au trésor ou des expéditions de reconnaissance, le paladin devra s'excuser de devoir s'absenter. (Si un groupe est essentiellement neutre, le MD devrait expliquer les grandes lignes de l'aventure au personnage jouant un paladin avant celle-ci. Le joueur devrait avoir l'option de se retirer de l'aventure ou de prendre un autre personnage.)

Personnages mauvais. Comme son devoir est de supprimer le mal, un paladin ne tolérera pas de personnage mauvais. Il peut prendre le personnage maléfique en garde à vue, le maîtriser par la force, ou demander son expulsion du groupe. Si le groupe objecte, le paladin coupe ses liens avec ce groupe et part de son côté. Dans tous les cas, l'inaction est inacceptable.

Un paladin comprendra qu'il est difficile, voire impossible d'éviter le contact avec des personnages non-joueurs maléfiques. Ils sont partout : dans les rues, les auberges, les échoppes. Les principes du paladin ne le poussent pas à attaquer ou même se confronter à tous les, personnages non joueurs mauvais ; dans bien des cas, une confrontation hostile serait anti-productive, spécialement si elle distrait le paladin d'une mission plus importante, ou si elle entraîne des représailles des compagnons du PNJ sur la population environnante. Suivant le moment et les circonstances, un paladin peut interroger des personnages non joueurs mauvais, les suivre, ou enquêter sur eux. Aucune de ces actions ne viole le code de conduite du paladin si elle est effectuée avec modération (toutefois, espionner ou agir de manière similaire sont des derniers recours, car ces méthodes induisent une tromperie). Un paladin marche sur un terrain glissant dès qu'il s'associe avec un PNJ maléfique qui pourrait être perçu comme amical ou docile.

Édits

Les édits sont les commandements, instructions et traditions, généralement imposés par le souverain du paladin, auxquels il se doit d'obéir. Le paladin doit suivre ses édits à la lettre ; ils sont aussi importants que tout autre élément de ses principes. Un paladin ne choisit pas quels édits respecter. Il se doit de suivre tous les édits émis par les sources désignées. Le paladin désigne ces sources en début de carrière. De plus, le MD peut faire des recommandations ou imposer des sources particulières. Les sources des édits peuvent être choisies dans la liste ci-dessous. Généralement, les antécédents du paladin suggéreront des choix appropriés. Par exemple, un paladin auquel ses parents demandent de perpétuer leurs traditions peut jurer de suivre tous les édits de ses père et mère. Le MD détermine la nature de tous les édits. I1 décide aussi de leur application et de leur apparition. Si le MD le désire, une source peut émettre une série d'édits au début de la carrière du paladin. De même, une source peut attendre avant d'émettre des édits qu'un événement donné se produise (tel que l'acquisition d'une forteresse ou une déclaration de guerre). En tous temps, une source peut émettre de nouveaux édits, en modifier ou suspendre d'anciens. Il est possible qu'une source donnée n'émette jamais d'édit. Dans tous les cas, c'est au paladin de prendre connaissance de ces édits et de les respecter. Occasionnellement, des édits de sources diverses peuvent entrer en conflit. Par exemple, l'Église d'un paladin peut émettre un édit s'opposant à un édit du gouvernement. Dans la plupart des cas, les édits religieux prennent le pas sur les autres. Dans tous les cas, **les restrictions et principes du paladin ont priorité sur toute restriction provenant d'une institution sociale**. Voyez le chapitre 8 pour plus de renseignements sur les édits entrant en conflit.

Religion et philosophie

Si le paladin appartient à une religion organisée, l'Église sera probablement la source d'édits majeure. Les édits de l'Église englobent les obligations spirituelles, les restrictions de comportement, et les obligations de service. Des philosophies peuvent aussi avoir leurs propres édits, imposés par les architectes de cette philosophie au paladin. Une divinité peut aussi adresser directement un édit au paladin, en rêve ou par l'intermédiaire d'un avatar. Le chapitre 8 décrit les religions et philosophies plus avant.

Gouvernement

Un paladin ayant fait allégeance à son gouvernement doit en suivre les édits. Voici quelques exemples :

- Effectuer un service militaire.
- Offrir l'utilisation de sa citadelle pour tout besoin gouvernemental approprié (caserner-des soldats, amuser des invités du gouvernement, stocker des réserves, et ainsi de suite).
- Paiement d'une taxe unique.
- Prêt temporaire de serviteurs issus de la forteresse. · Garder un objet ou une personne donnée. Le paladin assume l'entière responsabilité de la sécurité de l'objet ou de la personne.
- Entreprendre une cavalcade, long voyage en vue d'escorter des dignitaires, délivrer un message ou explorer de nouveaux territoires.
- Représenter le gouvernement dans des joutes ou autre épreuve d'un tournoi.
- Être présent à un banquet d'état ou une autre fonction cérémonielle.

Mentor

Des paladins n'ayant pas de liens avec une organisation religieuse choisissent souvent de suivre les édits d'un mentor. Un mentor peut être tout enseignant, sage ou aîné que le paladin respecte ; souvent, le mentor est le modèle éthique du paladin ou la personne qui lui a appris sa philosophie. Un groupe ou une organisation donnée peuvent aussi convenir comme mentor. Quelques édits possibles :

- Subir des examens réguliers qui évaluent l'intelligence ou l'intégrité. Par exemple, le mentor peur engager le paladin dans des discussions philosophiques sur la nature du mal ou les obligations de l'amitié.
- Prendre soin du mentor dans ses vieux jours.
- Faire passer les idées et la philosophie du mentor à un jeune acolyte choisi par le mentor (ceci fait du paladin le mentor de quelqu'un d'autre).

Culture

À moins qu'ils ne contredisent sa religion ou son gouvernement, un paladin peut choisir de suivre les édits de sa culture. Les édits culturels proviennent des anciennes traditions d'une tribu, race ou région donnée et changent donc rarement. Exemples :

- Se marier à un âge donné.
- Toujours plier le tronc ou faire une révérence aux étrangers et aînés.
- Respecter les vies des animaux comme celles des hommes. Un paladin suivant cet édit ne mange jamais de viande, ne chasse jamais pour la nourriture ou le plaisir, et ne tue un animal que pour se défendre lui-même ou ceux qu'il a juré de défendre.

Famille

Les édits familiaux proviennent des traditions, obligations envers les parents et veux de membres donnés de la famille. Les édits peuvent provenir des parents ou grands-parents du paladin, ou d'un consensus de tous les membres vivants de la famille. Tous les paladins choisiront-ils de suivre les édits de leur famille ? Pas nécessairement. La famille d'un paladin peut ne pas être d'alignement bon. Il peut être orphelin et ne rien savoir de sa famille. Une famille peut ne pas vouloir gêner le paladin avec ses ennuis. Si un paladin n'a pas fait vœu de suivre les édits de sa famille, ses obligations ne sont pas différentes de celles d'une autre personne. Des édits familiaux types sont :

- Visite annuelle au cimetière, un jour donné.
- Respecter une tradition de ne jamais blesser un animal donné (par exemple, si un ours s'est jadis sacrifié pour sauver la sœur du paladin, il peut jurer de ne jamais blesser un ours).
- Donner un pourcentage fixe de ses revenus à sa famille.

Vertus

Les vertus sont des traits exemplaires des plus hauts standards de moralité, de décence et de devoir. Elles comprennent le code de comportement du paladin. Bien qu'elles ne soient pas détaillées dans le MdJ, les vertus du paladin sont impliquées dans ses restrictions, tout comme son rôle et sa personnalité. Tout comme un paladin doit respecter ses restrictions, il doit observer ses vertus. Bien que la plupart des paladins adhèrent aux vertus ci-dessous, des exceptions sont possibles. Par exemple, un paladin d'une société primitive peut être si peu familiarisé avec l'étiquette civilisée qu'inclure la courtoisie dans ses vertus ne serait pas raisonnable. Tous les ajustements doivent être faits avec le MD au début de la carrière du paladin. Il n'y a pas de règles pour l'adjudication des violations des vertus. Le MD est poussé à laisser au paladin le bénéfice du doute quand le joueur se trompe de bonne foi. De même, le joueur acceptera gracieusement les règles du MD, et dans l'esprit du paladin ne recherchera pas de failles pour prendre avantage de la bonne volonté du MD. Les exemples ci-dessous éclairent la manière dont les vertus influencent le comportement du paladin dans le contexte du jeu.

Allégeance

Dans les temps féodaux, l'allégeance faisait référence à la relation entre un guerrier et son seigneur. Un guerrier jurait allégeance à un seigneur en échange de protection, support et propriété. Le seigneur à son tour pouvait compter sur le guerrier pour une carrière militaire loyale et d'autres services. Le seigneur et le guerrier honoraient tout deux scrupuleusement cet agrément. La perfidie, violation de cette promesse par une des deux parties, était considérée comme une terrible offense à sa foi. Cet ouvrage reprend une vue plus large de l'allégeance, la loyauté ne s'appliquant plus à un seul seigneur, mais à tout gouvernement loyal bon, religion ou philosophie de cette tendance. Pour plus de facilité, nous désignerons le récipiendaire de la loyauté du paladin comme son protecteur. Peu importe qui - ou quoi - tient fonction de protecteur, l'allégeance donne au paladin le sentiment d'appartenir à quelque chose de plus important que lui. Elle sème aussi les jalons du code de conduite du paladin ; le protecteur lui enseigne l'essence du bien et du mal, de la justice et de l'injustice. Toutefois, bien que le protecteur fournisse le code de conduite, c'est le paladin qui est responsable et supporte le poids de ses propres actes.

Au sujet des catégories

Examinons les trois catégories de protecteurs féodaux :
Religion. Une religion est un ensemble de croyances centrées autour d'une ou plusieurs divinités omnipotentes aux pouvoirs surnaturels. Le protecteur est généralement une Église représentant une religion établie, mais peut être une divinité.
Gouvernement. Ceci peut être tout individu ou corps gouvernemental ayant un pouvoir absolu de faire des lois et déclarer la guerre. Dans la plupart des campagnes, ce protecteur est un monarque.
Philosophie. Une philosophie est un ensemble d'idées expliquant la nature de l'univers, en excluant les êtres surnaturels. Le protecteur peut être une philosophie établie développée par des sages, ou une philosophie unique développée par le paladin lui-même. Le chapitre 8 discute des définitions de la philosophie plus en détail, y compris les différences entre philosophies et religions. En ce qui concerne la féodalité, la religion et la philosophie s'excluent mutuellement ; un paladin ne peut prêter allégeance aux deux.

Choix de protecteurs

Tout paladin doit prêter allégeance à quelque chose. Il doit au minimum prêter allégeance à une religion ou une philosophie ; c'est cette foi qui lui apporte les pouvoirs spéciaux du chapitre 2. Ensuite, les protecteurs des paladins proviennent naturellement de leurs antécédents et de leur apparence. Dans la plupart des campagnes, les protecteurs appropriés seront évidents. Par exemple :

- Si un paladin suit les préceptes d'une religion loyale bonne et sert dans l'armée d'un monarque loyal bon, il prêtera probablement allégeance à son Église et à son gouvernement.
- S'il provient d'une structure théocratique rigide (une société dirigée exclusivement par des prêtres) ou ne sert pas de seigneur féodal, il ne prêtera allégeance qu'à son Église.
- Si une monarchie loyale bonne n'a pas de relations formelles avec une religion donnée, le paladin peut prêter allégeance à un dirigeant et à une philosophie, et pas à une Église.
- Si un paladin opère indépendamment et n'a pas de relations avec une Église, il prêtera probablement allégeance à une philosophie.

Pour référence, la table 14 montre toutes les combinaisons d'allégeance possibles. Un paladin peut prêter allégeance à toute combinaison autorisée (avec l'accord préalable du MD). I1 ne peut pas prêter allégeance à une combinaison interdite. Les interactions entre gouvernements, philosophies et religions sont décrites au chapitre 8.

Table 14 : Combinaisons d'allégeances

Combinaison	Permise/Interdite
Gouvernement, religion et philosophie	Interdite *
Gouvernement et religion	Permise
Gouvernement et philosophie	Permise
Religion et philosophie	Interdite *
Gouvernement seulement	Interdite **
Religion seulement	Permise
Philosophie seulement	Permise

* Pour l'allégeance, la religion et la philosophie s'excluent mutuellement.
** Tout paladin doit prêter allégeance à une religion ou une philosophie, ce qui lui octroie ses pouvoirs spéciaux (voir chapitre 2).

Obligations de l'allégeance

Une fois qu'un paladin prête allégeance à un protecteur donné, il y est lié indéfiniment. Si son roi s'engage dans des activités maléfiques ou que son Église devient corrompue, le paladin peut avoir à se trouver un autre protecteur ; le profil de l'apatride décrit une conséquence possible de ces situations. Normalement, toutefois, le protecteur d'un paladin ne change jamais. Les responsabilités associées à l' allégeance varient selon le protecteur. Un monarque peut par exemple demander au paladin d'effectuer un service militaire. Une Église peut lui demander de se plier à de strictes règles de comportement. La section des "édits" de ce chapitre décrit de telles requêtes en détail. En général, toutefois, l'allégeance requiert du paladin qu'il :

- serve fidèlement son protecteur en dépit de ses aversions personnelles ;
- répande les principes et idéaux de son protecteur ;
- honore et respecte les représentants et symboles de son protecteur ;

- sacrifie sa vie pour son protecteur si nécessaire

Exemples :

- *Sire Geffen, qui a prêté allégeance à son roi, apprend que son pays natal a déclaré la guerre à Dryston, un pays voisin. Geffert est attristé de la nouvelle. Beaucoup de ses vieux amis habitent à Dryston, ainsi que .son beau frère. Toutefois, Geffen considérera dorénavant tous les soldats de Dryston comme des ennemis, qui qu'ils puissent être.*
- *Dans un village distant, Geffen est aux portes de la mort, essayant de se remettre des blessures infligées par un dragon rouge. Un fermier lui propose de l'amener à un soigneur spécialisé. Geffen accepte, et le fermier le prend dans sa carriole. Après une heure de voyage, la carriole croise un héraut portant la bannière du pays natal de Geffen. Geffen demande au fermier de s'arrêter, et insiste ensuite pour qu'il l'aide à se relever. À contrecœur, le fermier l'aide. Réunissant ses dernières forces, Geffen lève la main et effectue un salut au drapeau.*

Courtoisie

Pour un paladin, la courtoisie implique bien plus que simplement se conformer aux règles de l'étiquette. C'est une attitude, une manière de se présenter au monde. Un paladin se tient fièrement, garde son sang-froid, et accepte les comportements rustres avec grâce. Il se plie aux habitudes sociales de son mieux. Il est poli et déférent, tant envers les amis que les étrangers. De plus, un paladin doit :

- Prendre en compte les sentiments des autres et prendre garde à ne pas les offenser. Un paladin fait toujours montre de bonnes manières (serrer la main aux amis, exprimer de la gratitude pour une faveur). II se tient aussi immaculé et propre (se baignant régulièrement, et portant des vêtements propres).
- Parler gentiment et avec tact. Un paladin n'insulte ou ne calomnie jamais sciemment une personne, pas même son pire ennemi. Si d'autres l'insultent ou le calomnient, il s'éloigne gracieusement.
- Se comporter avec dignité. Un paladin contrôle ses sentiments, ne commet pas d'excès de table, de boisson ou de langage, ni d'actes grossiers ou puérils.

Exemples :

- *Sire Geffen demande son chemin à un tenancier de taverne ivre. "Mes informations ne sont pas pour rien, ricane le tavernier. Spécialement pour les types dans ton genre. " L'aubergiste crache au visage de sire Geffen, et ensuite le fixe, le défiant de lui répondre. Sire Geffen remercie poliment l'aubergiste pour le temps qu'il a accepté de lui consacrer, essuyant discrètement le crachat de son visage alors qu'il part.*
- *Après une longue journée de voyage dans un marécage boueux, les compagnons de sire Geffen ne peuvent plus attendre pour monter le camp et se reposer. Sire Geffen reste toutefois encore debout de longues heures, peignant la boue séchée dans ses cheveux et nettoyant les taches de son armure.*

Honnêteté

Un paladin dit toujours la vérité telle qu'il la connaît. Il peut refuser de parler ou choisir de retenir des informations, mais ne trompera jamais intentionnellement quelqu'un, même un ennemi. I1 peut demander la permission de ne pas répondre à une question directe, mais si on l'y pousse, il est forcé de dire la vérité (toutefois, il est libre de moduler sa réponse afin de retenir des informations critiques). Bien qu'un paladin ne fasse pas de promesses à tout bout de champ, une fois sa parole donnée, il la respecte.
Exemples :

- *Sire Geffen est capturé par une armée maléfique. Le commandeur veut savoir ce qui est advenu des compagnons de Geffen. Ce dernier refuse de parler.*

"Mes espions m'informent que tes collègues comptent atteindre le château du roi Relhane demain au crépuscule, dit le commandeur. Est-ce vrai ?"
L'affirmation du commandeur est exacte, mais Geffen garde le silence.
"Si tu ne dis rien, j'en conclus que c'est exact. "
- Vous pouvez en conclure ce que bon vous semble, " dit Geffen.

- *Prevost, un jeune compagnon de sire Geffen l'interroge au sujet de sa performance sur le champ de bataille la veille. Sire Geffen pense que son compagnon a combattu de façon inepte. "Si tu le permets, dit Geffen, je préfère ne pas répondre.*

- S'il te plaît, insiste Prevost. Je veux savoir. " Geffen le fixe dans les yeux. "Très bien. Tu as laissé s'échapper un adversaire. Tu as lâché ton arme à un moment crucial. Ta performance fut médiocre. "
Prevost lance un regard noir à Geffen, et part furieux.

Valeur

Un paladin fait montre d'un courage inflexible face à l'adversité. Aucun danger n'est assez grand pour l'empêcher d'accomplir une promesse ou une mission. Son implication est plus forte que la peur de la douleur, des épreuves ou de la mort. La valeur d'un paladin est particulièrement évidente sur le champ de bataille. Il considère la guerre comme une noble entreprise, et le combat comme une opportunité de glorifier l'institution qu'il représente. Un paladin attaque un ennemi sans hésitation, continuant le combat jusqu'à ce que l'ennemi se retire ou soit vaincu. À chaque fois que c'est possible, un paladin choisit l'ennemi le plus impressionnant - un puissant monstre, un dragon rouge géant, ou le leader d'une armée - comme adversaire principal. En général, un paladin préfère la mêlée aux échanges de projectiles, pour engager son adversaire face à face.

Exemples :

- *Il y a un moment, sire Geffen et ses compagnons chevauchaient paisiblement dans une vallée ombragée quand ils furent pris à parti par un géant des collines. Le géant cueillit le jeune Fredrin sur son cheval et le secoue a présent en l'air, tel un trophée.*

"Je réclame cet enfant comme mon esclave, crie le géant. Si vous voulez le récupérer, envoyez moi votre meilleur combattant pour qu'on se batte !"
Sans hésitation, sire Geffen s'avance.

- *En plein combat avec une armée d'ogres, le groupe de sire Geffen enregistre de plus en plus de pertes. "Repli ! crie Bordu, un ami de Geffen. Nous nous regrouperons pour reprendre le combat. "*

Les compagnons de sire Geffen se retirent du champ de bataille, mais Geffen reste en ligne. "Rejoins nous ! crie Bordu. "Tu n'es pas de taille !
- Sans doute pas, dit Geffen, s'armant de courage face à une phalange d'ogres chargeant. Mais je couvrirai votre retraite aussi longtemps que possible. "

Au choix du MD, un paladin peut se retirer avec honneur s'il est en minorité à moins de 2 contre 1 en dés de vie. S'il appartient à une organisation d'élite, le MD peut exiger que le paladin ne se retire pas à moins de 3 contre l. Si le joueur suspecte la présence d'une telle situation, il demande au MD s'il est possible de se retirer honorablement. Si le MD le permet, il peut alors se retirer sans violer son code de l'honneur.

Honneur

Un paladin honorable se conduit avec intégrité quelles que soient les circonstances. I1 se comporte d'une manière moralement forte même s'il est seul ou que personne n'aura vent de ses actions. C'est un acte admirable que de réconforter un ami mourant, mais un acte d'honneur que de réconforter un ennemi mourant. L'honneur implique aussi le respect, non seulement pour les pairs et supérieurs du paladin, mais pour quiconque partage l'engagement du paladin envers la bonté et la justice. Le paladin fait montre de pitié pour les repentis, et refuse d'infliger des souffrances injustifiées même au pire des malfaiteurs.
De plus, un paladin honorable :

- S'en remet eu jugement de tout personnage loyal bon de classe sociale, rang et niveau supérieurs.
- Reconnaît la dignité de toute personne loyale bonne, quelle que soit sa race, classe ou situation économique, en la traitant avec dignité et respect.
- Accepte toute provocation en duel ou combat faite par des personnes de stature ou puissance comparable à la sienne (un défi provenant d'un jeune arrogant ou d'un ivrogne peut être ignoré).
- Meurt avant de faire des compromis sur ses principes, trahir son serment ou sa foi, ou abandonner ce qu'il protège.

Exemples :

- *Suite à une longue bataiLle, le roi des hommes lézards saigne, étendu aux pieds de sire Geffen. "Je t'en prie, dit le roi, laisse-moi vivre. " Geffen réfléchit. Le roi lézard est vieux et vaincu. IL ne représente plus une menace. De plus, il a combattu honorablement.*

Sire Geffen rengaine son épée. Il fait signe à ses aides d'emmener le roi lézard. Il passera le restant de ses jours en prison.

- *Sire Geffen a été capturé par un culte de clercs maléfiques. Couvert de chaînes, sire Geffen fixe un clerc qui tient la pointe d'une dague sur sa gorge. "Renonce à ta foi stupide, siffle le clerc, et je t'épargnerai.*

- Renonce à la tienne, et je t'épargnerai !" répond sire Geffen.

Autres vertus

L'allégeance, la courtoisie, l'honnêteté, la valeur et l'honneur seront probablement une partie des principes du paladin. D'autres vertus peuvent être ajoutées, suivant l'avis du MD. Quelques exemples :
Humilité. Le paladin reste humble en geste et en pensée. Il rejette l'adulation et décline les récompenses. Les remerciements l'embarrassent, un travail bien fait est un remerciement suffisant. Il parle modestement de ses actes, s'il en parle, et est reconnaissant de ces opportunités de remplir ses obligations morales.
Générosité. Le paladin partage volontiers ses maigres possessions avec quiconque en éprouve le besoin. S'il a deux épées et qu'un vieux chasseur n'en a pas, il lui en offre une. Il donnera son dernier morceau de pain à un enfant affamé, même s'il doit ne plus rien avoir à manger pour la journée. Son esprit est aussi généreux, prêtant toujours l'oreille à un compagnon en difficulté, ou complimentant sincèrement les actions d'un ami.
Chasteté. Le paladin évite jusqu'à l'apparence de l'impureté, restant pur en geste, paroles et pensées.
Célibat. En plus de rester chaste, le paladin ne se mariera jamais.
Industrieux. Le paladin s'engage en tout temps dans des activités productives. Il travaille dur et diligemment jusqu'à ce que le travail soit fini. Quand il ne travaille pas, il s'entraîne, étudie ou améliore ses talents de combattant. Il considère les activités de loisir, discussions casanières et vacances comme des pertes de temps.

Code d'anoblissement

La tradition féodale requiert des soldats nouvellement faits chevaliers qu'ils jurent allégeance à un ensemble de principes qui incarnent les idéaux religieux et le service au roi. Ce serment est une promesse sacrée, assurant la loyauté du chevalier au roi et à l'Église. Au choix du MD, un paladin peut avoir à prêter un serment similaire, jurant sur un "code d'anoblissement" qui énumère les restrictions, vertus et édits qu'il doit respecter. Le code définit les principes du paladin, et ce que son protecteur attend de lui. Le paladin jure sur ce code en début de carrière, généralement lors d'une cérémonie formelle (voir le chapitre 7, "Devenir paladin" pour plus de détails à ce sujet). Typiquement, un monarque, archonte, ou mentor rédige le code ; le candidat paladin répète les mots après l'officiant. Autrement, le paladin peut rédiger son propre serment en privé, s'adressant à une divinité, à la mémoire d'un ancêtre ("Je jure sur l'esprit de mon père.") ou une force universelle ("Je m'engage sur la gloire du monde naturel."). Comme des paladins différents peuvent ne pas adhérer aux mêmes principes - ils peuvent par exemple suivre des édits différents - chacun jure sur sa propre version du code. À titre optionnel, le MD peut standardiser ce code pour tous les paladins de la campagne. La formulation exacte du code n'est pas essentielle tant qu'elle comprend ces éléments :
Nom et pays natal. Le paladin doit préciser son nom et ses origines. Il peut aussi mentionner tout ancêtre notable ("Moi, Sharlyn de Lunenord, fille de la princesse Ahrilla, petite-fille de Parvis la Promeneuse.").
Restrictions. Si le MD le désire, ou que le joueur insiste, le code peut reprendre toutes les restrictions du paladin. Toutefois, comme tous les paladins existants se doivent de respecter toutes les restrictions, il n'est pas utile de les répéter toutes. Une phrase générale ("Je jure de respecter les saintes restrictions.") sera suffisante.
Protecteur féodal. Le code doit indiquer à qui ou à quoi le paladin prête allégeance, comme expliqué plus haut.
Vertus. Les cinq vertus principales - allégeance, courtoisie, honnêteté, valeur et honneur - devraient être citées nommément, à moins que le MD n'ait une bonne raison d'en exclure une. Ajoutez-y toutes les vertus supplémentaires convenues entre le MD et le joueur. Il n'est pas nécessaire d'énumérer les responsabilités de chaque vertu, tant que le MD et le joueur ont lu et compris leurs descriptions. Toute modification apportée aux descriptions de ce livre devra être expliquée clairement au joueur avant que son personnage ne prête le serment.
Édits. Citez les sources d'édits à suivre, pas les édits eux-mêmes. Des édits particuliers peuvent être cités si le joueur ou le MD le désire.
Normalement, les termes du code d'un paladin ne changent jamais. Dans des circonstances extrêmes
par exemple si les circonstances économiques l'empêchent de payer sa dîme - le paladin peut prier son Église ou son monarque de l'exempter. Le paladin doit alors demander audience à celui qui lui a administré le sacrement (ou un substitut valable), et ensuite plaider sa cause. Les exceptions sont rarement accordées, à moins que la situation actuelle rende impossible au paladin de se conformer à ses principes (si son Église s'est tournée vers le mal, le paladin ne lui versera plus un sou). Les officiels peuvent avoir plusieurs soupçons sur un paladin qui ose émettre une requête d'exemption, et peuvent lui imposer une modeste pénitence pour l'encourager à cesser de se plaindre et à se reprendre en main. Voir la section des "violations mineures" ci dessous pour des exemples de pénitences appropriées.

Exemple de code

Voici un exemple de code d'anoblissement pour vous aider. N'hésitez pas à l'étoffer et à le modifier
.
*Moi, *, m'engage aujourd'hui à respecter les restrictions de cet héritage sacré ** et promets par ma foi d'être loyal à ***, maintenant ma dévotion envers et contre tout, sans tromperie ou arrière-pensées. De plus, je fais le vœu de répandre et respecter les principes de **** et de solennellement et fidèlement me conformer aux édits de *****. Je fais ce serment librement, sans coercition ou attente de récompense, scellé par ma main sur cette sainte relique ****** et la sainte mémoire de tous ceux qui ont péri pour cette noble cause.*

* Insérez le nom du paladin et ses origines (Arlon de Sauteruisseau)
** Cette phrase implique une allégeance aux restrictions communes à tous les paladins. Il n'est pas nécessaire de les citer toutes.
*** Insérez le protecteur féodal du paladin. Par exemple, le roi et la religion (le Roi Bronman d'Entlande et la Sainte Église de l'Illumination).
**** Insérez les cinq principales vertus (Arlon suivra les cinq vertus, et y ajoutera celle de chasteté : "allégeance, courtoisie, honnêteté, valeur, honneur et chasteté").
***** insérez les sources d'édits (Arlon nomme ses protecteurs féodaux, et comme il a promis de respecter ses parents, il les mentionne aussi : "mon Roi, mon Église et ma famille").
****** Certaines cérémonies requièrent que le paladin place sa main sur une relique sainte telle qu'un texte sacré ou l'épée du monarque. Coupez cette phrase si votre cérémonie ne comporte pas de reliques.

Violations et pénitences

Quand un paladin viole ses principes - s' il ne respecte pas une restriction, vertu, ou édit qu'il a juré de suivre il subit une pénitence. Cette pénitence vient s'ajouter à toute punition requise par les lois ou habitudes locales. Par exemple, si un paladin vole un marchand, il doit faire pénitence, et est en plus emprisonné. Deux méthodes sont données pour déterminer les violations des principes et les pénitences. La méthode standard, dérivée de la lettre des règles du MdJ, est la plus facile à arbitrer, mais génère les punitions les plus fortes. La méthode alternative est plus douce avec les joueurs, mais requiert plus d'efforts de la part du MD. Quelle que soit la méthode utilisée, il est préférable de se tenir à la même méthode pour toute votre campagne. Dans tous les cas, c'est le MD qui a le dernier mot quand à savoir si une violation a eu lieu. Le MD peut permettre au paladin de faire appel à cette décision. Si le paladin plaide de manière convaincante qu'il n'a pas violé ses principes, le MD peut suspendre la pénitence. Si la violation du paladin n'est pas particulièrement sévère, le MD peut à titre optionnel le laisser s'en tirer avec un avertissement. Si le paladin ramasse un objet magique alors qu'il en ait déjà 10, le MD lui rappelle cette restriction pour qu'il puisse reposer l'objet avant de le réclamer comme sien. Un avertissement, toutefois, est largement assez généreux ; Si le paladin commet une deuxième fois la même erreur, une pénitence sera immédiatement appliquée. Le MD peut outrepasser les méthodes standard et alternatives, considérant chaque violation de principes séparément et infligeant une pénitence appropriée. Une action mauvaise volontaire et délibérée résulte en une perte irrévocable du statut de paladin. De moindres violations résulteront en des pénitences mineures, comme la perte temporaire d'un ou plusieurs pouvoirs de paladin. Une quête appropriée, un sort clérical de pénitence, ou les deux, peuvent être utilisés comme pénitences pour des violations mineures.

Méthode standard

Cette méthode estime la gravité d'une violation de principes en termes d'alignement. Le MD décide si la violation est chaotique ou maléfique, et applique ensuite la pénitence appropriée.

Violations chaotiques

Des actes chaotiques comprennent les violations commises par inadvertance, et étant relativement bénignes. La violation ne peut pas avoir directement ou indirectement provoqué des blessures à une personne non mauvaise.
Exemples :

- Un moment de panique.
- S'opposer au jugement d'officiels de son gouvernement ou de son Église. Si le paladin refuse un édit juste, la violation devient maléfique.
- Ne pas montrer la courtoisie appropriée envers un pair ou un aîné.
- Arrogance.

- Faire un "pieux mensonge", ou cacher la vérité. Si le résultat du mensonge est de faire du tort à une autre personne, la violation devient maléfique.

Pénitence : Si le paladin commet sciemment une violation chaotique de ses principes, il doit rechercher un prêtre loyal bon de niveau 9 ou plus. Un clerc de la foi du paladin est préférable, mais pas absolument nécessaire. Le paladin doit trouver le prêtre au plus tôt. Un délai sans raisons **-** à partir de quelques semaines **-** rend la violation maléfique. Une fois que le paladin a localisé le clerc, il doit faire une confession complète de ses actes et demander l'absolution. Le clerc prescrira une pénitence appropriée. Le paladin doit exécuter la pénitence sur le champ ; ne pas le faire constitue une nouvelle violation. Des pénitences typiques comprennent :

- 1-4 semaines de labeur au monastère ou à l'église. · Un jour ou deux en isolation totale, passés à contempler ses actions erronées.
- Accomplir une tâche modeste (comme retrouver une herbe médicinale sur un sommet montagneux ou . débarrasser les sous-sols du monastère des serpents qui les infestent.)

Violations maléfiques

Des violations maléfiques comprennent les actes de vol intentionnels, trahison, lâcheté, tromperie, avarice, tricherie et blasphème. Toute violation des principes résultant en une blessure physique à un personnage loyal bon est considérée comme maléfique.
Pénitence : Une seule violation maléfique suffit à faire perdre irrémédiablement le statut de paladin. Il perd tous les bénéfices et pouvoirs, ainsi que les privilèges associés à la classe de paladin, aucune de ces choses ne pouvant être restaurée par des moyens magiques ou autres. À partir de ce moment, le personnage devient guerrier ; il garde le même niveau, et ses points d'expérience sont ajustés en conséquence. Comme il n'était pas guerrier en début de carrière, il ne lui est pas possible de se spécialiser dans l'utilisation d'une arme.

Actes commis sous influence magique

Le MD peut excuser des actions chaotiques commises par un paladin enchanté ou contrôlé magiquement. À titre optionnel, il peut infliger une petite pénitence, comme dans les "pénitences auto-administrées", page 43.
Si un paladin commet un acte maléfique en étant enchanté ou contrôlé magiquement, il perd immédiatement son statut de paladin et devient guerrier comme décrit ci-dessus. Toutefois, son acte n'étant pas volontaire, cette perte est temporaire. Pour récupérer son statut, le personnage devra accomplir une quête dangereuse ou une mission importante pour son gouvernement, Église ou mentor. Des exemples sont la récupération d'un artefact sur un autre plan d'existence, accumuler assez de trésor pour construire un monastère réellement imposant, ou tuer en duel un dragon maléfique. Le personnage n'acquiert plus de points d'expérience tant qu'il reste guerrier. S'il accomplit sa mission, il redevient paladin. Il se retrouve au même niveau et nombre de PX que quand il a perdu son statut. Un personnage ne souhaitant pas entreprendre une telle mission peut abandonner définitivement son statut de paladin et devenir guerrier. À partir de ce moment, il gagnera des points d'expérience et des niveaux comme un guerrier. Une fois le statut de paladin abandonné, cette décision est définitive.

Méthode alternative

Cette méthode donne au MD plus de latitude pour déterminer la sévérité des violations des principes et permet un peu de variété dans les pénitences. Pour déterminer la sévérité d'une violation, le MD considère les intentions du paladin, les conséquences de l'action et les personnes affectées. Des violations de principes de quatre type existent. Les catégories un et deux incluent les violations mineures affectant des personnages non mauvais autres que les pairs et supérieurs du paladin. La plupart des violations des catégories un et deux sont des actes irréfléchis, égoï stes et dénués de sentiments qui ne sont pas maléfiques au sens strict. Des actions délibérées ou pour lesquelles il est ambigu de déterminer si elles sont maléfiques appartiennent aux catégories trois et quatre. De plus, toutes les violations de principes impliquant un officiel du gouvernement ou de l'église du paladin ou toute organisation ou personne a qui il a prêté allégeance tombent dans les catégories trois et quatre. Comme ces catégories sont nécessairement larges, chacune comprend plusieurs exemples pour guider le MD. Des pénitences types sont aussi décrites. Le MD devrait choisir une pénitence appropriée au crime commis. Il est évidemment libre de se baser sur ses exemples pour créer ses propres pénitences.

Catégorie 1 : Violations accidentelles

Cette catégorie inclut les violations accidentelles, par inadvertance ou manque de soin et ayant des conséquences insignifiantes. Le paladin ne retire aucun profit de ces violations. La violation ne met pas non plus en péril la sécurité d'une personne non mauvaise, directement ou indirectement. Par exemple :

- Hésiter avant de pénétrer dans une pièce sombre. Si le paladin n'ose pas entrer du tout, ceci devient au moins une violation de catégorie deux (ou plus, si ceci a pour conséquence qu'un de ses compagnons soit blessé).
- Ne pas rendre à un étranger son salut amical. Si l'écart de conduite du paladin est du à son arrogance plutôt qu'à une simple erreur, ceci devient une violation de seconde catégorie. De même, si l'étranger se sent offensé, on passe à la catégorie deux. '
- Accrocher la table d'un étranger dans une auberge et renverser un pichet de bière sur ses genoux.

Des pénitences pourraient comprendre :

- S'excuser à quiconque a été gêné par ses actions, ou a vu la scène.
- Représenter la personne offensée dans un tournoi à venir.
- Méditer une heure par nuit durant les 1-2 semaines à venir sur les torts causés par cette action.

Catégorie 2 : Violations graves

Cette catégorie comprend les violations sérieuses de confiance et de jugement, y compris les actes accidentels ou dus au manque d'attention qui pourraient mettre en jeu la sécurité de personnages non maléfiques. Elle comprend aussi les actes intentionnels qui offensent, désappointent ou mettent des personnages non maléfiques sur de fausses routes, mais ne mettent pas leur sécurité en jeu (des actes intentionnels mettant la sécurité en question appartiennent à la catégorie 3). Quelques exemples :

- Ne pas maintenir ses armes et armure en excellente condition.
- Négliger son hygiène personnelle.
- Mentir à un vendeur sur la qualité de la marchandise. Si le paladin profite du vendeur - par exemple pour le rendre plus coopératif ou obtenir un meilleur prix - ceci devient une violation de catégorie 3.
- Perdre ou cacher un bibelot transporté pour un compagnon.

Des exemples de pénitences :

- Chercher un clerc loyal bon de haut niveau et effectuer une pénitence (comme dans les pénitences décrites ci-dessus pour les violations chaotiques).
- Céder une petite somme à une cause caritative (du genre 2d10 po ou une journée de travail).
- Payer le double ou le triple d'aumônes pour les ld4 mois à venir.
- Perdre temporairement le pouvoir de lancer des sorts, détecter la présence du mal, l'immunité aux maladies, l'aura de protection ou le soin des maladies. Cette perte dure ld4 semaines.
- Ne gagner que la moitié des points d'expérience pour les 1-10 semaines à venir.

Catégorie 3 : Violations extrêmes

Cette catégorie recouvre les actes qui mettent en question le dévouement du paladin à ses principes, comme des actes intentionnels qui menacent la sécurité de personnages non maléfiques. Par exemple :

- Retarder l'application d'un édit, ou ne pas l'appliquer du tout.
- Dire à des voyageurs que la route est sûre, sans mentionner la rumeur de la présence d'une bande de malfrats.
- Faire par inadvertance un grand tort à la cause de son protecteur, comme ne pas protéger un artefact ou un officiel important.
- Avarice, usure ou préoccupation de biens matériels.
- Ne pas aider une personne mourante.
- Paniquer et fuir la bataille.

Quelques exemples de pénitences :

- Renoncer à sa forteresse et à tous ses titres de propriété (terres...).
- Perdre de manière permanente le pouvoir de lancer des sorts (ou une sphère donnée de sorts) tant qu'une réparation appropriée n'a pas été accomplie.
- Perdre de manière permanente un des pouvoirs suivants : détection du mal, immunité aux maladies, aura de protection ou imposition des mains pour soigner les maladies tant qu'une réparation appropriée n'a pas été accomplie.
- Le fidèle destrier part et ne reviendra plus. Le paladin n'aura jamais plus d'autre destrier en remplacement.

Catégorie 4 : Violations exécrables

Cette catégorie reprend les plus intolérables et impardonnables violations de ses principes, les pires actes qu'un paladin puisse commettre. Toute violation directe d'un principe ou d'une restriction tombe dans cette catégorie, ainsi que les violations qui causent du tort à un personnage loyal bon. Cette catégorie reprend aussi toute violation affectant un officiel du gouvernement ou de l'Église du paladin. Par exemple :

- Refuser ou ignorer un juste édit.
- Lâcheté habituelle.
- Commettre un acte de blasphème.
- Trahir son protecteur.
- Cacher des fonds, amasser plus de 10 objets magiques, ou cesser volontairement de faire l'aumône.

Il n'y a ici qu'une pénitence :

- Le paladin perd son statut sur l'instant, comme décrit dans les "Violations maléfiques" ci-dessus. Un crime haineux à l'encontre du monarque peut requérir l'exécution capitale du paladin. Des crimes à l'encontre de l'Église peuvent résulter dans le courroux d'une divinité se manifestant par un éclair divin qui foudroie le paladin ou qui ouvre une crevasse sous ses pieds (en cas de doute, lancez 1d20, sur un 1 le paladin est un homme mort ; autrement, il ne subit que les pénitences légales normales).

Actions sous influence magique

Si un paladin commet un acte maléfique alors qu'il est enchanté ou contrôlé magiquement ou psioniquement, le DM détermine la catégorie de la violation, puis une pénitence sur la table 15.

Table 15 : Pénitences pour paladins enchantés (méthode alternative)

Catégorie de la violation	Pénitence
1	pénitence catégorie 1, ou oubliez toute pénalité
2	pénitence de catégorie 1
3	pénitence de catégorie 2
4	Le paladin devient temporairement guerrier (voir "Actions sous influence magique" dans la méthode standard).

Cérémonie de disgrâce

Si le MD le désire, un paladin coupable d'une violation de principes peut avoir à subir une cérémonie de disgrâce en plus de la pénitence. Généralement, de telles cérémonies accompagnent les punitions de crimes haineux contre le gouvernement ou l'Église (définies comme violations maléfiques dans la méthode standard et par les catégories 3 et 4 de la méthode alternative), mais peuvent aussi être utilisées pour des violations moins graves. Une cérémonie de disgrâce typique requiert que le paladin coupable comparaisse devant un ou plusieurs représentants de son gouvernement ou Église. Plus le crime sera sérieux, plus le représentant sera important. Un bureaucrate de bas niveau suffira pour une violation de type 2, mais le roi en personne pourrait superviser une cérémonie due à une violation de type 4. Pour ajouter à la honte du paladin une cérémonie de disgrâce est souvent tenue en place publique, le paladin se trouvant sur une estrade à la vue de tous. La cérémonie commence avec l'officiel qui prend la parole pour énoncer le ou les crimes du paladin. L'officiel châtie le paladin pour avoir trahi son code d'anoblissement, et annonce ensuite la pénitence. Pour une violation mineure, le paladin peut se faire confisquer une arme non magique. L'officiel détruit l'arme en la jetant au feu ou en brisant la lame. Pour un crime haineux, une humiliation plus complexe peut être mise en œuvre. En plus de lui confisquer une arme, l'officiel peut demander que le paladin lui passe une à une les pièces de son armure. L'officiel les jette au feu une par une, ou un aide les aplatit au maillet, les rendant inutilisables. L'officiel peut ensuite gifler le paladin, lui verser sur la tête un seau de fumier, ou lui raser la tête. Enfin, l'officiel retire son nom au paladin ; il devra se trouver un autre nom à partir de maintenant. Durant cette cérémonie, le paladin doit rester silencieux. Parler durant une cérémonie de disgrâce est une autre violation en soi, et requiert des pénitences supplémentaires.

Anti-paladins

Quel ennemi intime plus approprié existe-t-il pour un paladin que son opposé, un « anti-paladin » qui incarne les forces du mal ? Reflet inversé du paladin, l’anti-paladin pourrait détecter le bien, générer une aura de protection contre le bien et brandir une lame maudite. Bien que les MD soient libres d ‘essayer tous les types de personnages qu’ils veulent, nous sommes contre les anti-paladins. Le bien et le mal ne sont pas simplement deux contraires. Tout comme les forces du mal ont leurs champions uniques, le paladin est unique aux forces du bien. Le paladin provient d’une tradition d’équilibre dynamique, ou les forces du bien sont peu nombreuses mais d’élite et les forces du mal innombrables, mais de moindre qualité. La présence d’anti-paladins corrompt cet équilibre nécessaire.

Pénitences auto-administrées

De temps à autres, un paladin peut commettre une violation de principes que le MD considère comme sans fondement réel. I1 peut avoir eu des pensées frôlant la luxure à propos d'une jolie aventurière, jurer entre ses dents au sujet d'un ennemi, ou accidentellement boire un bouillon de poulet alors qu'il s'est juré d'être végétarien. Bien que tous ces exemples représentent techniquement des violations de principes, elles sont si triviales que le MD les ignorera probablement (si du moins il s'en rend compte). Mais même lorsque le MD pardonne une telle violation, un paladin réellement consciencieux insistera pour s'infliger une pénitence. Dans de tels cas, le paladin est libre de se punir seul et de choisir sa pénitence ; le MD pourra interdire une pénitence qu'il juge trop sévère. Des exemples de pénitences auto-administrées sont :

- S'excuser auprès des différents acteurs, en leur assurant qu'une telle offense ne se représentera plus.
- Un vœu de silence pour les 1-2 jours à venir.
- S'imprégner de culpabilité et de répugnance envers soi pour les 1-2 jours à venir, durant lesquels tous les jets de combat et de caractéristiques se feront à -I .
- Une aumône spéciale, donation, ou service rendu pour lequel le paladin refusera toute rétribution.

Chapitre 4 : Profils de paladin

Les profils sont des ensembles de compétences, avantages et limitations qui différencient des personnages d'une même classe. Un profil fournit aussi des informations sur la personnalité du personnage, ses antécédents et son rôle. Il n'est pas nécessaire d'utiliser les profils, mais ils rendent les personnages plus amusants à jouer et étoffent la campagne.

Adopter un profil

Un joueur choisit un profil pour son paladin au moment de la création du personnage. Un paladin ne peut avoir qu'un seul profil. Pour créer un nouveau paladin, commencez par déterminer ses caractéristiques (MdJ, chapitre 1). Choisissez ensuite son profil, et notez les informations requises sur la feuille de personnage. Les feuilles en fin de ce recueil sont spéciales pour les profils de paladin ; vous pouvez en faire des photocopies pour votre utilisation personnelle. Utilisez les informations du profil pour déterminer les autres aspects du personnage tels que les compétences (MdJ, chapitre 5 et chapitre 5 du présent ouvrage) et l'équipement (chapitres 6 du MdJ et du présent ouvrage). Vous pouvez introduire tout profil dans une campagne existante, tant que le MD l'autorise. Un profil doit être compatible avec l'histoire personnelle du paladin, ses antécédents, et les traits de personnalité déjà établis. Par exemple, le profil du chevalier pourrait être un choix logique pour le paladin qui s'est dévoué au service de son monarque. Toutefois, le profil de chevalier du ciel serait un choix médiocre pour un personnage atteint de vertige.

Décisions du MD

Avant que les joueurs ne créent leurs personnages, le MD devrait examiner chaque profil et se poser ces questions :
Ce profil s'intègre-t-il dans ma campagne ? Le MD doit exclure tout profil inapproprié à la campagne. Dans un monde dominé par une seule religion, le MD peut désigner le profil du dévot comme inexistant. Le profil du capitaine ne conviendra pas pour un monde ayant peu d'armées organisées. Le MD devra dire quels profils ne sont pas disponibles aux joueurs avant qu'ils ne créent leurs personnages.

Les joueurs ont-ils besoin d'informations supplémentaires au sujet du profil ? Tous les détails de campagne pouvant influencer le choix d'un profil doivent être clarifiés aux joueurs. Si par exemple la reine locale a supprimé tout privilèges aux diplomates, les joueurs pourront éviter le profil d'émissaire.
Y a t'il des changements à faire dans les profils ? Le MD est libre d'apporter des modifications aux profils. Il peut par exemple décider que tous les templiers doivent appartenir à une religion donnée, ou que les pourfendeurs de Vers doivent prendre Combat Aveugle dans leurs premières compétences secondaires. Ces modifications doivent être expliquées aux joueurs avant la création des personnages.

Subdivisions des profils

Chaque profil comprend ces divisions :
Description : Ceci comprend les devoirs, antécédents culturels, manières et apparences des personnages adoptant ce profil.
Pré-requis : Les caractéristiques minimums et autres pré-requis sont cités ici. Un personnage ne peut adopter ce profil sans ces pré-requis. "Standard" signifie qu'il n'y a pas de pré-requis particuliers.
Hiérarchie : Ce sont les supérieurs immédiats du paladin.
Il y a cinq possibilités :

- *Église*. Le paladin obéit aux aînés ou dignitaires d'une religion organisée. Généralement, le supérieur immédiat du paladin est un prêtre de haut rang.
- *Gouvernement*. Le paladin travaille pour un roi, une monarchie, ou un autre gouvernement ou organisation officielle. Généralement, le supérieur immédiat du paladin est un officier militaire, souvent un autre paladin de plus haut niveau.
- *Mentor*. Le paladin prend ses ordres d'un membre de la famille, professeur, aîné, ou tout autre individu non directement associé à une Église ou un gouvernement.
- *Indépendant*. Le paladin fait ses propres décisions. Il répond de ses actes devant sa divinité ou sa propre conscience. Il peut choisir de se conformer à une religion ou respecter un gouvernement, mais comme il ne travaille pas pour eux, il n'est pas tenu de suivre leurs édits.
- *Quelconque*. Il n'y a pas de hiérarchie requise pour ce profil. Le paladin peut prendre ses ordres auprès de toute autorité, s'il en existe, qui s'accorde à ses antécédents et à sa culture.

Rôle : La fonction du personnage dans la société et la campagne est décrite ici. Ses motivations, personnalité et croyances y sont examinées ainsi que ses relations avec les autres, ses raisons de rejoindre un groupe et sa fonction au sein du groupe. Notez que les traits de personnalité ne s'appliquent pas nécessairement à tous les personnages adoptant ce profil. Un joueur peut modeler la personnalité de son personnage en se basant sur ces conseils, ou les ignorer totalement et créer leur propre personnalité.
Symbole : Cette section suggère un ou plusieurs symboles représentant les personnages adoptant ce profil. Certains gouvernements ou Églises peuvent demander qu'il arbore ce symbole d'une manière donnée, comme en le brodant sur son pourpoint ou en en ornant son bouclier. Autrement, un paladin montre son symbole comme il le désire, on peut choisir de ne pas le montrer du tout. Les joueurs peuvent aussi utiliser d'autres symboles que ceux qui sont suggérés.
Talents secondaires : Si vous utilisez les règles de talents secondaires du chapitre 5 du MdJ, le personnage ne peut choisir que dans la liste donnée ici.
Compétences martiales : Si vous utilisez la règle des compétences martiales, un profil peut spécifier les options accessibles au joueur. Quelconque signifie qu'il peut choisir les armes qu'il désire (la plupart des paladins, quels que soient leurs profils, se familiariseront entre autres avec au moins un type de lance et d'épée.) Dans d'autres cas, il y a une liste recommandée. Requise signifie que le personnage doit apprendre à maîtriser cette arme.
Compétences diverses : Bien que les règles de compétences diverses soient techniquement optionnelles, elles sont fortement recommandées pour utiliser les profils de paladin. Si vous utilisez les talents secondaires, n'utilisez pas les compétences diverses, et inversement. Quelques compétences diverses sont indiquées en bonus. Un personnage les obtient gracieusement, elles ne lui coûtent pas de points de compétences. Le paladin doit prendre toutes les compétences requises dès qu'il le peut. Ensuite, il pourra se diriger vers les compétences recommandées. Ces dernières lui coûtent le prix normal. C'est une bonne chose qu'un personnage investisse tous ses points de compétences de départ dans des compétences requises et recommandées, bien que ce ne soit pas obligatoire.

Le personnage ne peut pas accéder aux compétences listées comme interdites.
Un astérisque (*) indique une nouvelle compétence, décrite dans le chapitre 5.

Armure/équipement : Les pré-requis et recommandations pour l'équipement se trouvent ici. Sauf indication contraire, un personnage se doit d'acheter l'équipement requis, y compris les armes, avec son argent de départ. Standard signifie qu'il n'y a pas de recommandations particulières, voyez le chapitre 7 pour des suggestions. Comme tous les membres de la famille des guerriers, le paladin commence avec 50-200 (5d4x10) po. Il achètera son équipement avec ce qui restera une fois sa première dîme versée à l'institution appropriée. S'il n'a pas assez pour acheter tout l'équipement requis, il en achètera autant que possible, et achètera le reste dès qu'il pourra se le permettre. Toute rentrée ultérieure est sujette à une dîme préalable à la dépense du solde.
Fidèle destrier : Les espèces suggérées de destriers se trouvent ici.
Avantages : De nombreux profils octroient des avantages spécifiques. Des avantages types comprennent des caractéristiques améliorées, des droits dans certaines situations, et des bonus de réaction. Tous les avantages se reçoivent sans prix supplémentaires et ne comptent pas dans les limitations normales du paladin.
Inconvénients : Pour compenser les avantages, les profils introduisent aussi des inconvénients. Ils comprennent des malus à la réaction, des restrictions culturelles ou des limitations de caractéristiques. Ces inconvénients viennent s'ajouter aux limitations normales du paladin.

Rappel sur les ajustements de réaction

De nombreux avantages et inconvénients sont donnés sous formes de modificateurs à la réaction. Un bonus est exprimé par un chiffre positif, comme +1. Un malus s'exprime par un chiffre négatif, comme -2. Quand vous faites un jet de réaction (table 59 du GdM), assurez-vous de soustraire les bonus, et d'ajouter les malus. Par exemple, un +1 à la réaction signifie qu'il faut retirer 1 au jet de 2d10.

Liste des profils

Vrai paladin

Description : C'est le paladin normal décrit dans le MdJ. Incarnation du loyal bon, il représente les plus hauts standards d'héroï sme et de droiture. C'est un superbe cavalier, un maître du combat monté et un combattant sans peur. Le vrai paladin vit pour promouvoir ses idéaux ; il cherche à joindre ceux qui partagent son implication envers le bien.
Remarque : Comme le vrai paladin a peu de pré requis d'antécédents et de règles spéciales, ceci fournit un bon choix pour un joueur voulant créer un paladin avec un minimum de complications. Le vrai paladin est un archétype standard se fondant dans virtuellement toutes les campagnes.
Pré-requis : Standard.
Hiérarchie : Quelconque. Pour simplifier le processus de création du personnage, il est recommandé qu'une divinité loyale bonne serve de protecteur, et qu'il ait peu (s'il en a) de liens formels avec un gouvernement ou une Église organisée. Le vrai paladin peut être un orphelin à qui ses pouvoirs furent octroyés par une divinité bienveillante. I1 pourrait aussi être d'origine modeste, entraîné par un mentor qui est mort ou a disparu depuis.
Rôle : Le vrai paladin est pieux et droit, s'est juré de suivre un juste code de conduite ; il est déterminé à débarrasser le monde du mal. Il est la conscience de son groupe, montrant un exemple de hauts standards moraux et les remettant sur le droit chemin lorsqu'ils s'écartent de leur mission. Il respecte toutes les autorités loyales bonnes et reste déférent par rapport aux aînés de sa foi.
Symbole : Quelconque.
Talents secondaires : Armurerie, Fermier, Palefrenier, Chasseur, Maroquinier, Scribe, Trappeur/ Fourreur, Forgeron, Ébéniste/Charpentier.
Compétences martiales : Requises : Lance (quelconque). Recommandée : épée (quelconque), dague, hache de bataille, fléau de fantassin, masse de cavalier, épieu de cavalier, marteau de guerre.
Compétences diverses : Requise : Le vrai paladin doit posséder la compétence Équitation au quatrième niveau. Recommandées : Armurier, Endurance, Étiquette, Héraldique, Joute*, Loi*, Histoire Locale, Oratoire*, Forge d'Armes.
Armure/équipement : Requis : Arme (quelconque), bouclier (quelconque) et armure (au moins mailles ; doit passer à l'armure de plates dès que possible). Un paladin sans cheval et harnachement devra en acquérir dès que ce sera approprié dans le jeu.
Fidèle destrier : Tout cheval de guerre.
Avantages : Aucun.
Inconvénients : Aucun.

Apatride

Description : Comme l'errant, l'apatride n'a pas de refuge permanent, se promenant de place en place en cherchant à se faire accepter et à trouver des aventures. Toutefois, l'apatride est un nomade en raison des circonstances, non par choix. Guerrier exilé, l'apatride a renoncé à son allégeance pour ceux qui lui ont originellement conféré son paladinat. Son gouvernement ou son Église peuvent s'être corrompus, ses supérieurs avoir trahi leur service aux principes loyaux bons, ou avoir été écartés pour raisons politiques. Dans tous les cas, sa désillusion est complète. Il est dorénavant indépendant.
II y a deux moments dans sa carrière ou le paladin peut devenir apatride :
1) Il peut devenir apatride au niveau 1, choisissant ce profil comme il en choisirait un autre. Probablement, le personnage n'était pas conscient de la corruption de son gouvernement ou de son Église lors de son entraînement, et n'a découvert la vérité que peu après avoir prêté son serment d'adoubement. Autrement, un coup d'État peut avoir eu lieu tôt dans la carrière du paladin, renversant un régime bon au profit d'un autre, maléfique.
2) Un personnage ayant un autre profil de paladin peut l'abandonner si ses supérieurs le trahissent ou qu'un autre événement tragique se produit qui le pousse à renier son allégeance. Le personnage peut alors soit devenir un paladin normal (comme décrit dans la section "Renoncer à un profil, plus loin) ou - avec l'accord du MD - il peut devenir apatride, en gardant son niveau actuel (un errant de niveau 3 qui devient apatride reste de niveau 3). Le nouvel apatride garde son équipement et ses compétences, mais renonce aux avantages et inconvénients propres à son ancien profil, et les remplace par ceux de l'apatride.
Pré-requis : Standard.
Hiérarchie : Indépendant.
Rôle : Bien qu'il reste loyal bon, un apatride n'a pas confiance dans la plupart des organisations formelles, même les gouvernements et religions loyaux bons. Il obéit aux seuls édits de sa conscience et de sa divinité, et reste sceptique envers toutes les autorités autoproclamées et élues. Bien que courtois et respectueux, il n'obéit plus aux ordres de ceux qui détiennent le pouvoir. Il analyse chaque requête à la lumière de ses propres principes, n'acceptant une mission ou une faveur que s'il est convaincu de son mérite. Les apatrides sont souvent sujets à des humeurs, cyniques et amers. Un apatride peut estimer que son nom a été définitivement terni, une condition qu'il s'efforce de changer en se portant volontaire pour des missions exigeantes, voire dangereuses. Il reste loyal envers ses camarades loyaux bons, mais évite l'amitié proche. Il n'a que peu de patience envers la plupart des personnages neutres, trouvant leur manque d'implication insipide et désolant. I1 écrase ses ennemis sans remords. Peu de gouvernements et d'Églises font assez confiance aux apatrides pour les utiliser comme mercenaires. Dès lors, les apatrides doivent compter sur les trésors et les gains en tournoi pour vivre.
Symbole : Si un apatride porte un symbole de son ancien gouvernement ou de son ancienne Église, il le défigure avec des griffes pour marquer son indépendance.
Talents secondaires : Armurier, Fermier, Pêcheur, Forestier, Palefrenier, Chasseur, Cordonnier, Mineur, Scribe, Trappeur/Fourreur, Armurier, Menuisier/ Ébéniste.
Compétences martiales : Quelconque.
Compétences diverses : Quelconque.
Armure/équipement : Standard.
Fidèle destrier : Quelconque.
Avantages :
Maître de soi : Un apatride va et vient comme il lui plaît, ne servant personne. Il n'a pas d'édits à suivre, autres que ceux que sa divinité et ses propres principes lui imposent.
Bonus à la réaction : Un apatride reste un héros auprès des paysans et autres opprimés, qui admirent son intégrité et sa force de caractère ; pour quiconque n'est pas associé directement à son ancien gouvernement ou Église, il bénéficie d'un bonus de +2 à la réaction. Pour les roturiers des pays entourant le sien, il bénéficie aussi de ce bonus. Ce bonus s'étend à tous ses compagnons, tant qu'il se porte garant d'eux.
Inconvénients :
Maître de soi : L'indépendance a aussi ses inconvénients. Comme l'errant, l'apatride n'a ni gouvernement ni Église pour lui fournir de l'argent, des ressources ou de l'aide. Il peut construire une forteresse avec ses propres économies, mais n'aura aucune aide pour ce faire.
Malus à la réaction : Les personnages non-joueurs d'élite rechignent à s'associer de manière trop rapprochée à un apatride, craignant de s'attirer les foudres de l'ancien gouvernement ou Église de ce dernier. Cette crainte gène fortement les relations de l'apatride avec ces personnages, ce qui lui vaut un malus de -2 à la réaction quand il les rencontre.
Statut de fugitif : Les officiels de l'ancien gouvernement ou de l'ancienne Église de l'apatride le considèrent au mieux comme un problème, au pire comme un traître. Un apatride est constamment chassé et poursuivi par ses ex-employeurs, qui veulent le punir, l'arrêter, voire l'exécuter.

Capitaine

Description : Le capitaine est un virtuose du champ de bataille. Il pense que la guerre est un acte sacré et une chance de rédemption. En vainquant ses ennemis au combat, il paye sa redevance aux dieux et s'assure une place dans une autre vie.
Pré-requis : Un capitaine doit avoir une Dextérité et une Constitution minimales de 12 chaque.
Hiérarchie : Gouvernement ou Église.
Rôle : Typiquement, un capitaine sert comme officier dans une armée ou autre organisation militaire. En temps de guerre, il commande les forces sur le champ, ou s'engage dans des opérations spécialisées, de reconnaissance, sauvetage ou sabotage. Il travaille seul ou avec un groupe constitué de soldats d'élite. En temps de paix, il protège la forteresse de son protecteur, supervise l'entraînement des recrues, et affûte ses talents de combattant. I1 est prêt à traverser le monde pour défendre les intérêts de son gouvernement ou de son Église. Un capitaine impose le respect tant aux nobles qu'aux paysans. Souvent, sa réputation est presque légendaire ; les citoyens forment une haie d'honneur et applaudissent quand un capitaine renommé traverse leur village. Les capitaines semblent se ressourcer au sein de cette adulation, échangeant quelques mots avec des enfants encore innocents ou baisant la main de jeunes fille rougissantes. Ils apprécient aussi les insignes de leur profession, appréciant les décorations et refusant rarement une invitation aux affaires royales. Au combat, le capitaine assume naturellement un rôle de meneur. Ses compagnons trouveront en lui un chef avisé et sans peur profitant de toute les opportunités d'affronter l'ennemi. Hors du champ de bataille, le capitaine tend à se retirer, gardant une relation professionnelle mais distante avec ses compagnons. Il a peu d'intérêt pour les activités non militaires, passant la plupart de son temps libre à discuter stratégies et tactiques avec d'autres guerriers, ou améliorant ses techniques de combat.
Symbole : Tout symbole à connotation militaire, comme une arme ou un poing serré.
Talents secondaires : Armurier, Forgeur d'Armes.
Compétences martiales : Le capitaine doit élire une des armes suivantes comme son arme préférée : épée (quelconque), lance (quelconque) hache de bataille, fléau de cavalier, masse de cavalier, pique de cavalier. Recommandées : tonte épée, toute lance, hache de bataille, dague, fléau de cavalier, masse de cavalier, pique de cavalier. Comme les capitaines préfèrent le combat monté, ils apprennent rarement le maniement de l'arc, fronde et autres armes à projectiles difficilement utilisables à cheval.
Compétences diverses : Le capitaine se concentrant sur les compétences militaires, il peut assigner des points de compétences diverses à des compétences martiales (mais pas inversement). Il doit dépenser la moitié de ses points de compétences diverses de la sorte. Bonus : Équitation. Recommandées : Armurier, Combat Aveugle, Endurance, Joute*, Forge d'Armes.
Armure/équipement : Standard. Un capitaine préfère l'armure de plates, mais se contentera d'une cotte de mailles s'il ne peut s'offrir mieux. Toutefois, dès qu'il en aura les moyens, il doit s'acheter une armure de plates. Un capitaine arbore fièrement toutes ses décorations, médailles et recommandations sur son bouclier et ses vêtements.
Fidèle destrier : Tout cheval de guerre.

Avantages :

Bonus en combat monté : Le capitaine, ce superbe cavalier, fait ses attaques comme s'il était d'un niveau supplémentaire. Par exemple, un capitaine de niveau 3 se bat à cheval comme un paladin 4. Il attaque comme s'il avait deux niveaux de plus s'il monte son fidèle destrier. Au niveau 19, il attaque avec un niveau de plus, quelle que soit la monture. Au niveau 20, il n' a plus d' avantages. Quand il attaque avec son arme préférée, le capitaine dispose d'un bonus de +1 aux dégâts. Ce bonus ne s'applique pas lors de joutes et autres tournois, car le but y est de désarçonner son adversaire, et non de le blesser. Il s'applique lors de dégâts non mortels pour assommer un adversaire.
Bonus à la réaction : Le capitaine reçoit un bonus de +2 à la réaction avec tous les personnages bons et neutres de sa propre culture. Les personnages maléfiques ne sont pas affectés.
Honneurs : En avançant de niveau, le capitaine se voit accorder les honneurs de la table 16. Ceci présume qu'il a effectué un service loyal et s'est abstenu de violer ses principes. Le MD peut retarder des honneurs qu'il estime que le personnage ne mérite pas.

Table 16 : Honneurs du capitaine

Niveau	Honneur
2	Banquet cérémonial en son honneur.
3	Reçoit un plumeau spécial pour son casque (voir chapitre 6).
5	Reçoit une coiffe cérémonielle (voir chapitre 6).
7	Peut recevoir des prêts sans intérêts se montant jusqu'à 500 po de son gouvernement/Église (le MD peut ajuster la quotité du prêt).
9	Terres octroyées par son Église/gouvernement (taille et emplacement déterminés par le MD).
10	L'Église ou le gouvernement filtrent les suivants potentiels du capitaine ; il est garanti qu'ils soient loyaux bons (le capitaine garde l'option de les engager, il peut aussi discuter des modalités et autres conditions de l'emploi).

Inconvénients :
Entraînements réguliers : Le capitaine doit passer au moins une heure par jour à pratiquer le combat et l'équitation. S'il néglige cet entraînement, il perd ses bonus de combat monté (voir avantages) pour le jour suivant. Le MD peut lui permettre de se passer de cet entraînement s'il a passé une heure au moins de la journée (60 rounds) au combat.
Rapports réguliers : Un capitaine doit regagner sa base au moins une fois tous les six mois pour faire un rapport aux officiels de son gouvernement ou de son Église. Ce rapport comprend les statuts des opérations militaires en cours, observations de l'activité ennemie, et autres informations demandées par ses supérieurs. Le capitaine peut être dispensé de faire un rapport s'il a pris des arrangements préalables. Autrement, ne pas faire de rapport constitue une violation de ses principes.

Chasseur de fantômes

Description : Le chasseur de fantômes est obsédé par la recherche et la destruction de morts-vivants maléfiques, comme des fantômes, spectres, liches et vampires. Pour atteindre ses buts, la divinité du chasseur de fantômes lui a octroyé des pouvoirs spéciaux afin de mieux vaincre ses ennemis et résister à leur terrible magie.
Pré-requis : Standard.
Hiérarchie : Quelconque, indépendant étant le plus courant.
Rôle : Un chasseur de fantômes s'allie avec tout groupe acceptable d'aventuriers qui pourrait rencontrer ses ennemis préférés. Si on lui en laisse le loisir, un chasseur de fantômes explorera toute crypte, cimetière et château abandonné à la recherche de morts-vivants, attaquant à vue et ne quittant pas le champ de bataille tant qu'il en reste un ou que le chef du groupe n'a pas ordonné de se retirer. Bien qu'un chasseur de fantômes partage la haine des paladins envers le mal, détruire les morts-vivants est son premier objectif. Un chasseur de fantômes déterminé peut éprouver la patience des plus sympathiques de ses compagnons. Souvent distant et las, il préfère la solitude à la compagnie. Ses réticences font de lui un piètre chef, car il éprouve quelques difficultés à avoir une vue d'ensemble des missions du groupe. Un chasseur de fantômes pourrait refuser de suivre les ordres s'il est en désaccord avec la stratégie du groupe (s'il peut le faire sans violer ses principes) pour continuer sa chasse aux morts-vivants.
Symbole : Pierre tombale, faux brisée.
Talents secondaires : Chasseur, Maçon, Mineur, Scribe, Armurier.
Compétences martiales : Quelconque.
Compétences diverses : Recommandées : Histoire Ancienne, Combat Aveugle, Langues (anciennes), Histoire Locale, Connaissance des Sorts, Pistage.
Armure/équipement : Standard.
Fidèle destrier : Quelconque.
Avantages :
Dissipation du mal : Au niveau 5, le chasseur de fantômes acquiert le pouvoir inné de lancer une dissipation du mal 1/jour. Le sort ne requiert pas d'éléments, mais fonctionne autrement comme le sort de prêtre 5 de même nom. Le nombre de fois que ce sort peut être lancé par jour varie selon le niveau (voir table 17).
Immunité à la paralysie : Les chasseurs de fantômes de tous niveaux ont 95 % d'immunité à la paralysie causée par des morts-vivants. De plus, les chasseurs de fantômes reçoivent le pouvoir inné de lancer dissipation de la paralysie. Le sort ne requiert pas d'éléments, mais est autrement identique au sort de prêtre 3 de même nom. Le nombre de fois que ce sort peut être lancé par jour varie selon le niveau (voir table 17).

Table 17 : Pouvoirs des chasseurs de fantômes

Niveau	Dissipation du mal*	Dissipation de la paralysie*
1-4	---	3
5-9	1	4
10-14	2	5
15-19	3	6
20 +	4	7

* Fois par jour

Vade retro amélioré : Un chasseur de fantômes repousse les morts-vivants comme un clerc de son niveau (voir table 18).
Disponibilité des épées saintes : La divinité du chasseur de fantômes peut lui donner l'opportunité d'acquérir une épée +3, purificatrice (voir chapitre 6) un peu avant qu'il atteigne le niveau 6. Le MD détermine les circonstances, comme indiqué au chapitre 2 ; rappelez-vous que le fait qu'une épée soit accessible ne signifie pas forcément que le paladin l'acquerra.
Inconvénients :
Le chasseur de fantômes a moins de pouvoirs spéciaux que les autres paladins (chapitre 2) :

- Il ne peut pas soigner en imposant les mains.
- Il ne peut ni apprendre ni lancer de sorts.
- Il n'a pas d'immunité magique aux maladies. ·
- Il ne peut soigner les maladies chez les autres.

Table 18 : Repousser les morts-vivants (chasseur de fantômes)

Niveau du Chasseur	Type de morts-vivants 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-	-
2	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-
3	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-
4	R	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-
5	R	R	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-
6	D	R	R	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-
7	D	D	R	R	4	7	10	13	16	19	20	-	-
8	D*	D	D	R	R	4	7	10	13	16	19	20	-
9	D*	D*	D	D	R	R	4	7	10	13	16	19	20
10-11	D*	D*	D*	D	D	R	R	4	7	10	13	16	19
12-13	D*	D*	D*	D*	D	D	R	R	4	7	10	13	16
14-15	D*	D*	D*	D*	D*	D	D	R	R	4	7	10	13

Catégories de morts-vivants
1 : squelette (ou 1 DV)
2 : zombi
3 : goule (ou 2 DV)
4 : ombre (ou 4 DV)
5 : nécrophage (ou 5 DV)
6 : blême (ghast)
7 : âme en peine (ou 6 DV)
8 : momie (ou 7 DV)
9 : spectre (ou 8 DV)
10 : vampire (ou 9 DV)
11 : fantôme (ou 10 DV)
12 : liche (ou I 1 + DV)
13 : créatures spéciales, y compris créatures uniques, morts-vivants doués de volonté propre du plan négatif, morts-vivants des plans extérieurs, et certaines divinités supérieures et inférieures (tanar'ri, baatezu, etc.).

* 2d4 créatures supplémentaires de ce type sont repoussées.

Chevalier

Description : Guerrier gentilhomme, le chevalier met l'accent sur l'honneur, le courage et la loyauté. Modelé sur les chevaliers de l'époque féodale, il sert son roi (ou dirigeant) comme soldat dans l'armée d'un puissant royaume. Bien que ce soit avant tout un guerrier, le chevalier a aussi des devoirs de cérémonie, tâches ménagères et autres fonctions à assumer pour servir les intérêts du protecteur et assurer le bien-être de l' état.

Pré-requis : En plus des qualifications normales du paladin, le chevalier doit remplir au moins une de ces trois conditions :

- Être le fils d'un chevalier, noble ou aristocrate
- Être assez aisé pour "acheter" son paladinat en offrant une vaste propriété ou d'autres biens à l'Église ou l'État.
- Avoir un 15 ou plus en Force, Constitution ou Sagesse.

Hiérarchie : Gouvernement. Dans une théocratie, un chevalier prendra ses ordres de l'Église.
Rôle : L'entraînement d'un chevalier commence à l'enfance et se poursuit au long de sa carrière. I1 acquiert de nouveaux devoirs et responsabilités en montant de grade. Typiquement, il commencera comme aide d'un paladin plus expérimenté, entreprendra des missions pour son chef quand il montera de statut, et finira par acquérir sa propre forteresse. Comme les chevaliers de tout rang sont considérés comme appartenant à l'aristocratie, ils commandent le même respect que les autres nobles. La tradition demande que les chevaliers restent à l'écart de la société ; par conséquent, les chevaliers deviennent rarement proches d'autres personnes que des paladins. Pleinement conscients de leur statut privilégié, les chevaliers ont une fierté orgueilleuse. Ils entretiennent une image immaculée, sont infailliblement courtois. Ils agissent également avec dignité en toutes circonstances. Un chevalier de tout niveau peut rejoindre un groupe en aventures, tant que les intentions du groupes concordent avec celles de l'État. Les compagnons du chevalier trouveront en lui un professionnel consommé. Comme ami, il laissera toutefois à désirer ; un chevalier impressionne souvent les autres tant il semble vain et prétentieux. Suivant plus volontiers les ordres qu'il n'en donne, un chevalier se présente rarement pour des rôles de chef, bien qu'il assume le commandement avec soin si on le lui demande ou ordonne.
Symbole : Le chevalier utilise le même symbole que son protecteur, généralement une couronne, un animal associé à la royauté (lion ou aigle), ou un emblème militaire (lances croisées ou un poing brandissant une épée).
Talents secondaires : Armurier, Palefrenier, Forgeron.
Compétences martiales : Requises : épée (quelconque) et lance (quelconque). Recommandées : dague, hache de bataille, fléau de cavalier, masse de cavalier, épieu de cavalier, marteau de guerre.
Compétences diverses : Recommandées : Armurier, Combat Aveugle, Bureaucratie*, Étiquette, Héraldique,

Rangs de chevaliers

Voici un plan de carrière typique pour un chevalier. Les rangs ne sont donnés que pour étoffer le jeu et ne correspondent pas à une réalité historique.
Page. Au niveau 0. un candidat chevalier devient serviteur dans le personne! de son suzerain. Il vit dans la place forte du tuteur ou d'un des officiers militaires du suzerain. Le page apprend les fondements académiques (comme l'histoire, l'étiquette et la religion) en plus des talents de hase de chasse et d'équitation.
Varlet. Au niveau l, le page devient varlet. Assigné comme apprenti à un paladin de haut rang (généralement un chevalier d'au moins niveau 5), Le varlet sert d'aide personnel tant sur le champ de bataille qu'à la maison. Il étudie les techniques de combat approfondi 1'équitaticin et la théologie. S'il choisit d'assumer Le rôle de manière permanente, il devient un écuyer (décrit plus en délai! dans le profil d'écuyer
Chevalier de forteresse. Aussi connu comme chevalier domestique, le varlet assume ce poste au second niveau. Il travaille essentiellement dans la forteresse du suzerain, monte la garde, veille sur ses geôles, et supervise occasionnellement le personnel. Il peut partir en guerre ou entreprendre des missions pour son suzerain.
Protecteur. Un chevalier atteint ce rang au troisième niveau, quand il devient capable de repousser les morts-vivants. Il peut être envoyé au champ plus fréquemment, bien qu'i! réside toujours dans la place forte de son suzerain et que ses supérieurs surveillent toujours ses actes de très près.
Gardien. Au niveau 4, le chevalier devient un gardien. Son suzerain hésite de moins en moins à l'envoyer en mission sur des terres lointaines. La supervision diminue.
Garde. Au niveau 5, le chevalier devient un garde, assez expérimenté pour superviser un varlet.
Grand chevalier. Au niveau 6 , il peut représenter son suzerain dans des missions diplomatiques. Bien qu'il soit techniquement toujours membre de la place forte du suzerain, il lui est fréquemment accordé de quitter la citadelle pour de longues périodes.
Bachelier. Pour acquérir ce titre, le chevalier doit être de niveau 7 et avoir acquis un terrain assez grand pour supporter une forteresse. A ce rang, il peul avoir sa petite habitation hors de la forteresse du suzerain. Généralement, i\ doit avoir atteint ce stade pour obtenir la permission de se marier.
Banneret. Le chevalier doit au moins être de niveau 9 et avoir construit sa forteresse, Elle lui sert de base. Il commence à établir une garnison à partir de ce point.
Seigneur. C'est un titre royal accordé par le suzerain à un chevalier d'au moins dixième niveau qui a totalement entretenu sa forteresse durant une longue période (typiquement. 5-10 ans). Dans la plupart des cas, elle doit être rentable (apportant au suzerain des taxes et levées), avoir subi au moins un assaut ennemi (ce qui démontre les talents de commandement du chevalier), et employer au moins.10 membres du personnel et soldats (ce qui démontre les talents de gestion du chevalier).

Joute, Langues (anciennes ou modernes), Loi, Histoire Locale, Éloquence, Forge d' Armes.
Armure/équipement : Généralement, un chevalier doit acheter son propre équipement. Il doit au minimum acheter une monture (au moins un cheval à moins qu'il n'acquière un fidèle destrier), épée, lance et armure (au moins une cotte de mailles). Occasionnellement, un suzerain fournira gracieusement cet équipement ; dans ce cas, il demandera un prix d'entretien mensuel (1-4 po).
Fidèle destrier : Tout cheval de guerre. Un destrier aérien est possible, mais rare.
Avantages :
Chaîne de commandement : Les chevaliers adhèrent à de rigides chaînes de commandement. Tout chevalier de niveau élevé peut donner des ordres à des chevaliers de niveau moins élevé du même royaume. Les chevaliers de moindre niveau suivront ces ordres comme s'ils provenaient du tuteur. Des ordres typiques comprennent le prêt de montures et armes, la délivrance de messages et l'établissement de réserves.
Sanctuaire : Un chevalier peut demander asile dans toute forteresse de son royaume ou de tout royaume loyal bon ayant des liens diplomatiques ou politiques avec le sien. Par coutume, le propriétaire de la forteresse doit lui fournir le gîte, et de quoi manger et boire trois jours ; ceci s'étend à un nombre de compagnons égal au niveau du chevalier (un chevalier de niveau 4 pourra demander asile pour lui même et quatre compagnons),
Inconvénients :
Chaîne de commandement : La chaîne de commandement marche dans les deux sens. Un chevalier de bas niveau doit exécuter les ordres de tout chevalier de plus haut niveau comme indiqué ci-dessus.
Responsabilités supplémentaires : Faisant partie d'une bureaucratie complexe, le chevalier a plus de responsabilités que la plupart des autres paladins. Il doit participer à la fonction d'État, aux festivités royales, et représenter son suzerain aux tournois. Il peut avoir à entraîner de jeunes guerriers, remplir des rapports mensuels de ses activités et officier aux cérémonies d'adoubement de nouveaux chevaliers. En général, plus grand est l'État, et plus le chevalier a des responsabilités.
Ennemis de l'État : Un suzerain se fait de nombreux ennemis en cours de carrière. Par définition, les ennemis du suzerain sont aussi les ennemis du chevalier. Un chevalier peut être la cible de tentatives de kidnapping et d'assassinat par des gens qu'il ne connaît pas, qui l'attaquent pour atteindre son suzerain.

Chevalier du ciel

Description : Le chevalier du ciel est un combattant aérien. Porté par sa monture aérienne, il plane entre les nuages avec la grâce de l'aigle et la précision d'une flèche en vol. Il est à la fois un défenseur du sol et de l'espace aérien. Le chevalier du ciel doit ses talents à ses relations particulières avec ses montures. Dans certaines sociétés sauvages, les aînés de la tribu choisissent les enfants les plus forts et les plus brillants pour en faire des chevaliers du ciel. Les aînés appairent chaque enfant à une monture volante. L'enfant et la monture sont poussés à passer beaucoup de temps à s'entraîner, jouer et parfois même dormir ensemble. Après quelques années, ce lien est si fort que la monture répond presque instinctivement au cavalier.
Pré-requis : Standard. La plupart des chevaliers du ciel proviennent d'endroits sauvages où des montures volantes sont plus utiles que des montures terrestres. Une monture ailée peut plus facilement superviser une étendue de terrain qu'une monture terrestre, et a moins de difficultés à se déplacer dans des montagnes et autres terrains hostiles.
Hiérarchie : Quelconque, mentor et indépendant étant les plus répandues.
Rôle : Bien que les chevaliers du ciel fassent d'excellents éclaireurs et explorateurs, ils sont particulièrement utiles comme soldats. Leurs montures volantes leur permettent de se déplacer rapidement vers un endroit éloigné, sans tenir compte des rivières, crevasses et autres obstacles. Ils peuvent viser des ennemis au sol, faire des brèches dans les murs des forteresses, et passer au-dessus des forces ennemies pour les attaquer par derrière. Ils peuvent entreprendre une mission de reconnaissance pour déterminer la taille des armées et superviser leurs mouvements. En temps de paix, un chevalier du ciel peut utiliser sa vue aérienne pour chercher des terres arables vierges ou de nouvelles routes. Il peut aussi surveiller les désastres naturels, tels qu'inondations et feux de forêt. Certains apprennent à suivre les tornades et ouragans, ce qui leur permet de prévenir ceux qui se trouvent sur le chemin. Un chevalier du ciel peut livrer des provisions à des villages isolés, sauver des explorateurs pris au piège, et visiter des îles sans bateau. Un chevalier du ciel remplit ces mêmes fonctions dans un groupe d'aventuriers, partant en éclaireur pour des signes de troubles, attaquant les ennemis par en haut, et traversant les territoires hostiles pour apporter des nouvelles et des provisions. Comme un chevalier du ciel préfère généralement la compagnie de sa monture à celle de ses compagnons, ces derniers le trouveront froid et distant.
Symbole : Tout symbole suggérant le vol, comme une paire d'ailes ou le profil d'un oiseau.
Talents secondaires : Fermier, Forestier, Chasseur.
Compétences martiales : Quelconque. Comme les chevaliers du ciel ne subissent pas le malus aux projectiles normal (voir avantages), beaucoup apprennent le maniement de l'arc long, de l'arbalète ou de la fronde.

Compétences diverses : Bonus : Équitation en Vol. Recommandées : Sens de l'Orientation, Chasse, Pistage, Météorologie. Interdites : Joute*.
Armure/équipement : Standard. Généralement, le chevalier du ciel achète un harnachement de qualité supérieure, spécialement taillé pour sa monture afin de lui assurer un confort et une manœuvrabilité optimales. Suivant la taille et l'espèce de la monture, ce harnachement (mors, brides, licol et selle compris) coûte 20-40 po. Le chevalier du ciel choisira aussi une barde complète pour sa monture (de préférence en cuir).
Fidèle destrier : Griffon, aigle géant, pégase, hippogriffe, ou tout autre type de monture volante indigène à la région natale du chevalier. Le chevalier du ciel acquiert son fidèle destrier au niveau 1.
Avantages :
Combat et bonus aux compétences : Quand il vole, toutes les attaques de type non projectiles effectuées par le destrier ou le chevalier reçoivent un bonus de +1 au toucher. Ceci comprend des attaques faites sur des cibles au sol ou en vol, en suivant les règles de combat aérien du chapitre 9 du GdM. Pour un combat de type projectiles, utilisez la table 19.

Table 19 : Tir de projectiles du chevalier du ciel en vol

Déplacement actuel monture	Modificateur
planant, moins de 1/2 déplacement	+1
1/2 à 3/4 déplacement	0
plus de 3/4 déplacement	-2

De plus, le chevalier du ciel reçoit un bonus de +2 aux jets d'Équitation en Vol concernant son fidèle destrier.
Relation plus longue : En temps normal, ces destriers restent 15 ans avec leur cavalier.
Entraînement plus rapide : Le chevalier du ciel peut apprendre un tour à son destrier en 2-5 (ld4 +1) jours, une tâche en 1-2 semaines. Comme d'autres fidèles destriers, il peut apprendre 9-20 tours et tâches, dans n'importe quelle combinaison.
Communication télépathique : Quand le chevalier du ciel atteint le niveau 12, il devient capable de communiquer par télépathie avec son fidèle destrier, envoyant et recevant des messages mentaux à volonté. La portée est de 3 fois le niveau du chevalier du ciel, en mètres (arrondir à l'unité supérieure).
Inconvénients :
Deuil : Quand le chevalier du ciel perd son destrier, il ressent intensément cette perte. S'il a été perdu en raison des actions du chevalier - si par exemple il est mort suite à l'inattention du chevalier, ou qu'il est parti car le chevalier a été destitué de son paladinat - le deuil du chevalier dure 2-5 (1 d4 +1) mois. Si le destrier a servi durant 15 ans complets ou que le chevalier lui rend volontairement sa liberté, le deuil dure 2d4 semaines. Durant la période de deuil, le chevalier du ciel est affecté d'un malus de -2 à toutes ses attaques, compétences et pouvoirs.

Dévot

Description : Comme les templiers, les dévots fonctionnent comme des soldats dévoués de leur église. Mais les dévots sont de loin plus militantes, considérant les dévots des "fausses" religions comme le pire des fléaux. De plus, les dévots ont des principes exceptionnellement stricts qui comprennent un vœu de pauvreté et de chasteté.
Pré-requis : Standard.
Hiérarchie : Église. Un dévot prête rarement allégeance à un gouvernement, à moins que le gouvernement ne soit au service de l'Église.
Rôle : Le dévot type est renfrogné, obsédé et juge rapidement. Il croit que son Église est la seule véritable et suspecte toutes les autres religions. Il se comporte avec une civilité distante envers les prêtres des autres religions loyales bonnes et un scepticisme ouvert envers les prêtres neutres. Il est sincèrement persuadé que les fidèles d'une religion maléfique ne méritent rien d'autre que la mort. Le dévot mène une vie ascétique et ordonnée. Il ne possède que peu de possessions personnelles, évite les boissons fortes et refuse même les plats fortement assaisonnés. Il désapprouve le jeu, la danse, et autres amusements qu'il considère comme distractions puériles. Se préoccuper de soi est une considération repoussante (et pas un des principes des dévots). Quelques dévots laissent leurs cheveux non peignés, ou se laissent pousser la barbe "comme le dieu l'a voulu", n'affectant à l'hygiène personnelle que les efforts nécessaires à rester en bonne santé et approchable. Alors qu'un dévot est sujet à l'amour courtois comme tout autre paladin (voir chapitre 7), il ne considérera jamais d'approcher l'objet de son désir ; sa passion se manifestera plutôt en culpabilité honteuse. Beaucoup de gens du peuple admirent les dévots pour leur dévouement et leur discipline, mais certains les perçoivent comme intimidants, voire de terrifiants fanatiques. Leur apparence sérieuse et leur comportement droit tendent à décourager une amitié trop rapprochée.

Symbole : Un dévot arbore le symbole saint de son Église seulement sur son bouclier. II ne portera jamais de drapeau ou de bannière, sauf en mission officielle, ni n'arborera de symbole sur son armure, la barde de sa monture ou d'autres possessions ; il considère ceci comme voyant et vulgaire.
Talents secondaires : Palefrenier, Chasseur, Scribe.
Compétences martiales : Quelconque.
Compétences diverses : Recommandées : Histoire Ancienne, Endurance, Soins, Langues (anciennes et modernes), Religion, Pistage. Interdites : Brassage, Cuisine, Danse, Étiquette*, Jeu, Joute*, Instrument de musique, Poésie*, Poterie, Chant.
Armure/équipement : Un dévot ne possède rien d'autre que ses armes, armures, et l'équipement et les provisions minimales nécessaires à l'accomplissement de ses missions. Il n'achète jamais l'attirail formel décrit au chapitre 6 dans les vêtements et objets spéciaux, ni ne décore son armure et ses vêtements de bijoux, dorures et ornements.
Fidèle destrier : Quelconque.
Avantages :
Plus de sorts : En raison de son intense dévotion envers sa divinité, le dévot reçoit plus de sorts que d'autres paladins, et les apprend dès le niveau 6. La table 20 donne leur progression en sorts.

Table 20 : Sorts des dévots

Niv du dévot	Niv. de sort	Niveau d'incantation de prêtre			
		1	2	3	4
6	1	1	-	-	-
7	2	2	-	-	-
8	3	2	1	-	-
9	4	3	2	-	-
10	5	3	2	1	-
11	6	4	2	1	-
12	7	4	2	2	-
13	8	4	2	2	-
14	9	4	3	2	1
15	9	4	4	2	1
16	9	4	4	3	1
17	9	4	4	3	2
18	9	4	4	3	3
19	9	4	4	4	3
20	9	4	4	4	4

Religion haie : Le dévot gagne un bonus au combat lorsqu'il s'oppose à des fidèles d'une religion maléfique donnée. La religion est choisie au début de la carrière ; une seule religion sera désignée, et elle ne changera jamais. Des religion acceptables sont le culte d'une race donnée (comme la religion ogre) ou d'une région (une religion indigène à une jungle ou montagne donnée). Un dévot se voit attribuer un bonus de +4 à ses jets d'attaque contre les prêtres et serviteurs de cette religion. Il doit avoir reconnu que ce sont des prêtres et fidèles de cette religion pour bénéficie du bonus, en les identifiant par leur symboles, gestes, rituels ou tenue.
Inconvénients :
Malus à la réaction : Un dévot fait montre d'une inimitié évidente envers les prêtres des autres religions. Les prêtres loyaux bons de religions autres que celle du dévot ont un -2 à leurs jets de réaction, et leur réaction ne peut être meilleure qu'indifférente. Les prêtres neutres ont un malus de -4 ; leur réaction ne peut être meilleure que prudente.
Dîmes supplémentaires : Un dévot cède 50 % de ses revenus en aumônes à son Église.
Célibat : Le dévot doit incorporer le vœu de célibat à ses principes.
Pas de forteresses ni de suivant : Par choix, un dévot ne construira jamais de forteresse ; il préfère vivre dans une Église, un monastère ou un temple. Il ne prend pas non plus de suivants ou de serviteurs, car c'est une dépense inutile.

Écuyer

Description : Historiquement, un écuyer fonctionnait comme un apprenti, servant son maître à la maison et sur le champ de bataille tout en aiguisant ses talents. À la fin de son entraînement, l'écuyer est devenu un paladin lui-même, continuant parfois la chaîne en prenant un écuyer pour l'entraîner. Parfois, toutefois, un écuyer mène une carrière de service. Par choix ou circonstances, il passe sa vie comme aide d'un paladin de haut rang, d'un aîné de son Église, ou d'un officiel du gouvernement. Bien qu'il n'atteindra jamais le même statut que d'autres paladins, l'écuyer de carrière **-** que ce profil décrit **-** impose le respect par sa loyauté et son dévouement à la tâche.
Pré-requis : Il n'y a pas de pré-requis rigides pour un écuyer, mais le joueur devrait prendre en compte les raisons de son personnage d'opter pour ce profil, qui offre moins de statuts qu'un paladin, mais réclame son adhérence aux mêmes principes. Par exemple :

- Le personnage ne veut pas de toutes les responsabilités que le paladinat amène.
- Le personnage n'est pas de souche noble, et il lui est donc impossible de devenir complètement paladin.
- Un des ancêtres du personnage a commis une violation de principes si grave qu'il a été interdit à ses descendants de devenir de vrais paladins.

Le joueur peut aussi nommer le maître que son écuyer servira. C'est généralement un paladin de haut niveau, mais il peut être un aristocrate, un officier militaire ou un dignitaire de l'Église. Le maître peut être un autre joueur, mais ceci n'est pas recommandé, car cela posera un problème quand ce joueur sera absent d'une séance ou quand son personnage sortira de la campagne. Il est préférable que le joueur choisisse un PNJ paladin comme maître de son écuyer, approuvé et contrôlé par le MD. Pour faciliter le tout, ce personnage reste "hors jeu" et n'intervient jamais directement dans la campagne. Il peut être infirme, confiné en permanence au lit dans sa forteresse, ou ses devoirs l'entraînent indéfiniment à l'autre bout du monde. L'écuyer et son maître communiquent par messagers et intermédiaires, ou se rencontrent entre les aventures. Aussi, le maître peut être mort. Plutôt que d'en chercher un autre, l'écuyer dédie le reste de sa carrière à la mémoire de son maître. Dans tous les cas, il respecte les choix de son maître, veille à ses intérêts, et le représente dans ses quêtes et aventures.
Hiérarchie : Un écuyer prend ses ordres auprès de son maître. S'il est mort, il obéit à ses héritiers.
Rôle : Un écuyer s'occupe des tâches ménagères, soigne les chevaux, et entretient les armes. S'il a les compétences adéquates, il peut aussi cuisiner, réparer les vêtements et travailler le cuir. Ces fonctions peuvent être une part de ses tâches habituelles, ou il peut aider de lui-même ; les écuyers sont prompts à aider s'il y a de l'ouvrage. Malgré leur réputation et leur dur labeur, les écuyers n'ont pas la stature d'autres paladins. Ils sont rarement invités à des banquets d'État ou autres occasions formelles, sauf comme serviteurs et cuisiniers. Ils ne deviennent jamais officiers militaires de haut rang, ni ne reçoivent les honneurs dus aux autres paladins (si le paladin et l'écuyer sont également responsables pour avoir vaincu un ennemi, le paladin peut recevoir un festival en son honneur et des éperons d'or ; l'écuyer se contentera d'une tape dans le dos). Bien que le peuple respecte l'écuyer, une admiration ouverte est rare ; injustement ou non, beaucoup pensent que l'écuyer souffre de l'une ou l'autre déficience l'empêchant de devenir un vrai paladin. Le groupe d'un écuyer verra en lui un travailleur acharné et un compagnon dévoué. Il se porte gracieusement volontaire pour aider quiconque en a besoin ; il veut toujours réparer une tunique déchirée pour un camarade ne sachant pas coudre, bouchonner le cheval d'un ami trop fatigué pour le faire, ou apprendre à un novice comment on tient un bouclier. Il évite les rôles de commandement, les déférant à ceux qui sont en position d'autorité, et suivra leurs ordres à la lettre. Aucune tâche n'est trop basse, aucune requête trop triviale.
Symbole : L'écuyer adopte le même symbole que son maître.
Talents secondaires : Armurier, Palefrenier, Tailleur/ Tisserand, Forgeur d'Armes, Menuisier/ Ébéniste.
Compétences martiales : Quelconque.
Compétences diverses : Recommandées : Armurier, Ferronnerie, Brassage, Charpentier, Cordonnerie, Étiquette, Maroquinerie, Couture/Confection, Forge d'Armes, Tissage.
Armure/équipement : Standard. Le maître fournira généralement l'équipement de base gratuitement, ce qui comprend une cotte de mailles, une épée courte, une lance, une dague, une monture (généralement un cheval de selle ou un cheval de guerre léger) et le harnachement. À moins que l'écuyer ne perde son équipement par manque de soin ou ineptie, le maître fournira aussi les remplacements.
Fidèle destrier : Des destriers doués d'une Intelligence supérieure comme les pégases et licornes sont rarement attirés par les écuyers, comme d'ailleurs les chevaux de guerre in habituellement forts tels que les montures standard et supérieures des paladins. Des chevaux de guerres moyens et légers ainsi que des chevaux de selles sont les destriers les plus probables.
Avantages :
Tampon des punitions : Techniquement, le maître est responsable pour les actions de l'écuyer. Donc, si l'écuyer commet un crime ou autre indiscrétion, le maître peut partager la punition ou prendre parole en faveur de l'écuyer pour alléger celle-ci. En termes de jeu, le MD a l'option de réduire ou d'oublier les pénitences si l'écuyer commet des violations mineures de ses principes. Par exemple, si l'écuyer insulte accidentellement un

aristocrate, le MD peut le laisser s'en tirer avec un avertissement plutôt qu'une pénitence (mais c'est le maître qui a assumé la pénitence, présenté des excuses pour l'écuyer, et est intervenu pour une punition réduite). L'écuyer encourt la pleine responsabilité de violations graves de ses principes ; le maître ne pourra - ou ne voudra - pas l' aider.
Avantages économiques : Le maître ne fournit pas seulement à l'écuyer son équipement de départ et de remplacement, il lui verse aussi un traitement régulier, généralement 5-10 po/mois (l'écuyer verse l'aumône sur ce traitement comme sur toutes ses rentrées). Le maître peut aussi être en position de lui fournir de l'équipement supplémentaire gratuit, ou à prix réduit et de lui prêter de l'argent à taux réduit ou nul.
Inconvénients :
Pas de relations privilégiées : L'écuyer n'a pas accès spécial aux officiels, sages, et autres personnages d'élite à moins que son maître n'intercède.
Servilité : Un écuyer ne peut se marier, entreprendre un long voyage, ou prendre toute autre décision majeure sans la permission de son maître. Le maître décide de l'affectation des dîmes de l'écuyer, combien d'argent il peut conserver, et si une mission donnée mérite ou non l'implication de l'écuyer. Si le maître est mort, l'écuyer prie son esprit ; la réponse viendra en rêve ou au choix du MD. L'écuyer peut aussi avoir à rencontrer régulièrement le maître - disons au moins une fois l'an. Ne pas le faire constitue une violation de ses principes. Si le maître est mort, l'écuyer doit entrer en communion avec son esprit. De plus, un écuyer doit obéir aux ordres de tous les paladins, pas seulement son maître, et y compris ceux qui sont de moindre niveau que lui.
Pas de forteresse : Dans la plupart des structures, la loi et les traditions empêchent les écuyers de construire une forteresse ou de posséder de l'immobilier. Le MD peut faire exception pour un écuyer de haut niveau (15 au moins) qui fait preuve d'un service extraordinaire (il sauve la fille du roi, ou libère un prince kidnappé). Même alors, il sera plus probablement un confident ou un régent.

Émissaire

Description : Aussi doué pour la diplomatie que pour le combat, un émissaire sert de représentant officiel de son gouvernement dans d'autres pays. Bien qu'il use de la force quand c'est nécessaire pour atteindre ses buts, il préfère les compromis aux hostilités. Il cherche des alliances amicales avec les gouvernements à tendance bonne, un compromis avec les neutres, et une fin rapide et efficace pour les cultures maléfiques.
Pré-requis : Un émissaire doit avoir une Intelligence minimale de 12.
Hiérarchie : Gouvernement.
Rôle : Les devoirs d'un émissaires vont de la routine au risque mortel. Un mois, on lui demandera de délivrer une invitation pour un banquet à un monarque amical. Le suivant, il pourrait devoir ouvrir des négociations avec une tribu cannibale suite à une prise d'otages. Il représente son pays lors de la discussion de traités, fait des rapports sur les activités militaires à l'étranger, et s'aventure en territoire inexploré pour ouvrir de nouvelles routes. Bien qu'un émissaire ait rarement l'autorité de prendre seul des décisions, ses supérieurs prennent ses conseils très au sérieux. L'émissaire est fier de son approche sensible et pratique des problèmes. Il est réfléchi, analytique, et apaisant, le négociateur idéal pour un groupe en aventures. Il est la voix de la raison, hésitant à s'engager dans des conflits sanglants avant d'avoir essayé toutes les autres options. Plutôt que d'entraîner un régime maléfique sur le champ de bataille, un émissaire préfère travailler discrètement, préparant par exemple une révolution politique ou en disposant calmement des chefs tyranniques.
Symbole : Hibou, pie, balance de justice, sceptre.
Talents secondaires : Palefrenier, Peintre/ Enlumineur, Scribe, Marchand/Troqueur.
Compétences martiales : Un émissaire passe moins de temps à s'entraîner au maniement des armes qu'il n'en passe à exercer d'autres talents. Il ne peut avoir que deux compétences martiales durant toute sa carrière. Il les choisit au niveau 1, parmi les armes qu'il désire.
Compétences diverses : Bonus : Étiquette. Requise : Bureaucratie*. Recommandées : Talent Artistique, Danse, Jeu, Héraldique, Loi*, Histoire Locale, Éloquence*, Lire/Écrire.
Armure/équipement : Standard. Comme un émissaire est en contact régulier avec des dignitaires et officiels, il est important qu'il fasse bonne impression. II doit acheter tout l'attirail formel repris dans la section du chapitre 6 sur les vêtements et objets spéciaux dès qu'il en a les moyens.
Fidèle destrier : Quelconque.
Avantages :
Bonus à la réaction : Maître de la persuasion, l'émissaire bénéficie d'un +2 sur ses jets de réaction avec tous les personnages non-joueurs, même d'alignement mauvais.
Privilèges diplomatiques : Un émissaire jouit de tous les privilèges suivants quand il est dans un pays avec lequel son gouvernement a établi des relations diplomatiques :

- Le pays hôte doit fournir le gîte et le couvert à l'émissaire aussi longtemps qu'il le faudra dans le cadre de sa profession. Le pays hôte ne doit pas étendre ce privilège à d'autres compagnons de l'émissaire à part ses parents directs, bien que de nombreux pays le feront en manière de courtoisie. Si l'émissaire ne

fait que traverser le pays et n'a pas de travail à y effectuer, le pays hâte n'est pas tenu de lui fournir le gîte et le couvert, mais une fois encore, ce sera souvent le cas, par courtoisie.

- Le pays hôte doit garantir la sécurité de l'émissaire en temps de guerre, ou lui fournir une escorte militaire pour son retour au pays.
- L'émissaire est généralement hors d'atteinte des arrestations et poursuites. Toutefois, si le paladin commet un crime, on peut lui demander de quitter le pays hôte. Dans des situations extrêmes, le pays hôte pourrait cesser ses liens diplomatiques avec le pays de l'émissaire, ce qui aurait des conséquences regrettables pour l'émissaire quand il devra l'annoncer à ses supérieurs.
- L'émissaire ne peut être taxé par le pays hôte, quel que soit le temps qu'il y reste.
- L'émissaire a la plus complète liberté de pratiquer sa religion.
- Les officiels du pays hôte ne peuvent demander à examiner la correspondance privée de l'émissaire vers son pays.

Inconvénients :
La position et les responsabilités de l'émissaire mettent souvent sa vie en danger. Il est une cible tentante pour des assassins et kidnappeurs des gouvernements ennemis, et un otage facile en temps de guerre. Même l'insulte la plus innocente ou la moindre faute de protocole peut être considérée comme une offense grave, punissable par le gouvernement de l'émissaire et le gouvernement hôte. En signe de bonne foi, on peut demander à un émissaire de pénétrer seul et sans armes dans un village hostile. Plutôt que d'éliminer un personnage maléfique, on peut demander à un émissaire de l'arrêter sans lui faire de mal, avant de le livrer aux autorités pour qu'il soit poursuivi.

Errant

Description : L'errant est un guerrier indépendant qui parcoure le pays à la recherche d'aventures et offre son assistance à tout être bon le demandant. Bien que techniquement dépendant d'un gouvernement ou d'une église, il a peu d'obligations formelles. Ses supérieurs lui ont permis de s'absenter indéfiniment pour accomplir ses propres quêtes et poursuivre son chemin. Un errant peut se voir accorder son indépendance parce qu'un gouvernement n'a plus besoin d'une armée à demeure, ou parce que les aînés de son Église lui ont dit de partir explorer le monde hors de leur juridiction et de leur faire des rapports. Le plus souvent, toutefois, les gouvernements et Églises octroient cette indépendance pour des raisons économiques. Un errant assume la responsabilité de son propre équipement et argent, ce qui libère le trésor officiel de la pression de ces dépenses.
Pré-requis : Standard.
Hiérarchie : Bien qu'il peut avoir prêté allégeance à un gouvernement ou une Église, un errant fonctionne essentiellement comme un guerrier indépendant.
Rôle : Un errant est souvent aimable, coopératif, et prompt à s'allier à tout groupe ou individu aux intentions loyales bonnes. Son destin, pense-t-il, est régi par les dieux, et il accepte volontiers toute mission bonne se trouvant sur son chemin, tant qu'il y a de l'aventure et qu'elle ne compromet pas ses principes.
Entre ses aventures, un errant se préoccupe de gagner sa vie. Des tournois fournissent la meilleure opportunité pour des revenus. Comme un errant ne dépend pas d'un protecteur État ou Église, il peut garder ce qu'il gagne pour ses entraînements (une fois l'aumône versée). Quand les tournois se font rares, un errant peut travailler comme mercenaire pour tout gouvernement ou Église loyaux bons. L'errant ne tire pas d'avantages de cet arrangement en dehors de son contrat. Un contrat type inclut les termes suivants :

- <u>Temps du .service</u>. Ceci est souvent défini en termes de saisons. Généralement, un errant ne sert pas moins de six mois, ni plus d'un an. Il prête une allégeance temporaire à son employeur pour le contrat, toutes ses obligations envers lui cessent à la fin d'icelui.
- <u>Salaire</u>. Un errant est généralement payé à chaque trimestre, le premier paiement étant fait d'avance. Il gagne généralement 30-50 po par période, suivant son expérience, réputation, et talents spéciaux. Sans le support d'un gouvernement ou d'une Église, l'errant reçoit un moindre salaire que d'autres paladins (voir chapitre 8).
- <u>Théâtre des opérations</u>. Un errant n'a pas à combattre pour son employeur hors de cette zone.
- <u>Obligations financières</u>. Un errant fournit son propre équipement et est responsable de sa nourriture aussi. L'employeur arrange le transport vers et depuis le champ de bataille si l'errant n'a pas de monture. Un errant ne peut pas utiliser une monture prêtée au combat, à moins d'accepter auparavant de la remplacer si elle est blessée ou tuée.
- <u>Division des butins</u>. Tous les otages, armes, terres et autres butins de guerre obtenus par l'errant deviennent propriété de l'employeur. Ce dernier peut lui accorder une prime monétaire sur ces butins, mais n'est nullement obligé de le faire.
- <u>Prêt de .services</u>. Tant qu'il est sous contrat, un employeur peut prêter les services d'un errant à un autre seigneur bon, une Église, ou un groupe en aventures. L'employeur réclame 50 % du salaire et des

butins obtenus par l'errant prêté (ce qui en y ajoutant la dîme force l'errant à perdre 60 % de ses revenus).

Symbole : Un errant arbore le même symbole que son Église ou gouvernement, ou peut créer un symbole unique et personnel. Un symbole personnel peut reprendre ses initiales, le profil d'un animal favori, ou un chiffre (l'âge de la mort d'un parent, le nombre d'enfants de sa famille, ou le jour de sa naissance).
Talents secondaires : Fermier, Pêcheur, Palefrenier, Chasseur, Trappeur/Fourreur.
Compétences martiales : Bonus : l'errant reçoit une spécialisation gratuite dans la lance de joute. Requi,se : épée (quelconque)
Compétences diverses : Bonus : Joute*. Recommandées : Maîtrise des Animaux, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Endurance, Étiquette, Construction de Feux, Pêche, Chasse, Alpinisme, Équitation (en vol et terrestre), Survie.
Armure/équipement : En début de carrière, un errant reçoit seulement 25-100 (5d4x4 po). En plus de ses armes, armures et de sa monture, un errant doit aussi acheter une lance de joute ou un écu de joute (voir chapitre 6) dès que possible.
Fidèle destrier : Quelconque.
Avantages :
Généralement, un errant continue de suivre la loi de son gouvernement et les préceptes de sa foi. Toutefois, ses supérieurs émettent rarement des édits directs, ce qui permet à l'errant de choisir ses alliés, partir où bon lui plaît, et prendre ses propres décisions. II doit rarement partir en guerre, assister aux fonctions d'État ou entraîner de jeunes novices. Les supérieurs d'un errant attendent qu'il fasse des rapports sur ses activités d'une manière relativement annuelle, mais ceci est flexible. Un errant peut rater la date du rapport de plusieurs mois avant que ses supérieurs ne risquent de le pénaliser, et même en ce cas, la pénalité sera suspendue s'il fournit une excuse valable.
Inconvénients :
Bien qu'un errant n'ait que peu des responsabilités de la féodalité, il n'en a pas non plus les avantages. Il doit se suffire, fournir ses propres montures, armes, gîte et couvert. I1 ne peut compter sur son Église ou son gouvernement s'il est à sec, ou qu'il a besoin de renforts ou d'un garde du corps. Pour une place forte, il lui faudra acquérir du terrain par conquête ou achats, puisque personne ne lui en offrira.

Guérisseur

Description : Le guérisseur cherche à traiter les malades, apaiser les souffrances et sauver des vies. Une grande partie de son entraînement a été vouée aux arts médicinaux, et il suit une religion dont la divinité met en avant les soins et la compassion. Sur le champ de bataille, il y a autant de chances de le trouver au chevet d'un compagnon blessé qu'en plein échange de coups avec un ennemi. Tout aussi ennemi du mal que le paladin, le guérisseur a simplement décidé qu'il servirait mieux ses principes en combattant les blessures et les maladies.
Pré-requis : Le guérisseur doit avoir une Intelligence minimale de 10.
Hiérarchie : Quelconque.
Rôle : Un candidat guérisseur subit un entraînement rigoureux dans une série de cours exigeants, qui comprennent l'herboristerie, l'anatomie et les diagnostics. Une fois ses études académiques terminées, il doit au moins passer une année comme apprenti auprès d'un praticien médical expérimenté. En raison de la longueur de ses études, un candidat guérisseur devient rarement aventurier de niveau un avant 20-25 ans. Un guérisseur assume le rôle de soigneur, que ce soit à la maison ou en route avec un groupe en aventures. Il brasse des antidotes pour les poisons, replace les os cassés, applique des onguents aux blessures infectées, et reste debout toute la nuit pour surveiller une monture souffrante. Durant son temps libre, le guérisseur expérimente de nouveaux traitements, développe de nouvelles techniques de diagnostics, et compile des notes sur les cas rencontrés qu' il partagera avec ses confrères. Un guérisseur n'abandonnera ou ne négligera jamais des personnages ou créatures loyales bonnes malades, souffrantes ou blessées. Si aucun patient loyal bon ne retient leur attention, la plupart des praticiens exercent leur art sur des personnages et créatures neutres. Ce n'est toutefois qu'en des circonstances exceptionnelles qu'un guérisseur soignera sciemment une créature ou un personnage maléfique.
Symbole : Un symbole sacré associé à un cœur, une main ouverte, silhouette d'enfant, croix ou goutte de sang.
Talents secondaires : Fermier, palefrenier, scribe.
Compétences martiales : Le guérisseur passe tant de temps à ses études de médecine que ses talents de combattant en souffrent fatalement. Dès lors, il n'a qu'un point de compétence martiale au niveau 1 ; qui doit être investi en lance (quelconque), hache de bataille, ou épée (quelconque). II en recevra un autre au niveau 3 et un dernier au niveau 6. Il n'en aura donc que trois pour toute sa carrière. Il peut choisir n'importe quelle arme pour ses deuxième et troisième points de compétences martiales.
Compétences diverses : Bonus : Diagnostic*, Soins. Limite : Comme sa maîtrise de la médecine se fait aux dépens de ses talents, un guérisseur ne peut acquérir que trois points de compétences diverses en plus de son

bonus d'Intelligence. Il en reçoit un au niveau un, un au niveau 3, et le dernier au niveau 6. Recommandées : Histoire Ancienne, Maîtrise des Animaux, Connaissance des Animaux, Dressage des Animaux, Héraldique, Herboristerie, Langues (anciennes et modernes), Lire/Écrire, Religion, Équitation (terrestre et en vol). Interdites : Combat Aveugle, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Armurier.
Armure/équipement : En plus de son équipement standard, le guérisseur doit acheter et entretenir une trousse de soins. Une trousse typique comprend des aiguilles pour recoudre des blessés, des bandages, tourniquets, éclisses, onguents pour stériliser, et une gamme de potions et d'herbes non magiques (pour les maux de tête, d'estomac, réduire les fièvres ; ceci ne soigne pas de points de dégâts). La trousse de départ revient à 50 po. Au moins une fois par mois, il faut la rafraîchir en rachetant des réserves (1-4 po) ou en les récoltant soi-même (ld4 jours). Tant que la trousse n'est pas rafraîchie, le guérisseur ne peut plus utiliser les compétences décrites dans la section avantages. La trousse pèse 1 livre.
Fidèle destrier : Quelconque.
Avantages :
Un guérisseur dispose des compétences suivantes :

- Un bonus de +1 sur tous les jets de compétence de diagnostic (s'il apprend l'Herboristerie, il y a un bonus de +3, le bonus total passant à +4 **-** voir le chapitre 5 pour la compétence de Diagnostic).
- Un bonus de +1 à tous les jets de compétence de soin. Un jet réussi soigne ld4 points de dégâts si les soins sont effectués dans les trois rounds suivant la blessure (au lieu de 1-3 points dans un round).
- Sous la garde d'un guérisseur, un patient récupère 1 point de vie supplémentaire par jour (soit un total de 2/jour si le patient voyage et 4 s'il se repose).
- Si un guérisseur s'occupe durant 5 rounds consécutifs d'un patient empoisonné, il bénéficie d'un +4 à son jet de sauvegarde (fait à la fin des 5 rounds). Si les soins sont interrompus, le patient fait un jet de sauvegarde normal.

Inconvénients :
Une fois par an, un guérisseur doit suspendre toute activité et passer 2-5 (ld4 +1) semaines consécutives dans une université, un hôpital, monastère ou autre institution loyale bonne qui offre un entraînement religieux et médical. Durant cette période, il met son savoir ajour, par la prière et l'étude. S'il ne le fait pas, il perd toutes les compétences de la section Avantages. De plus, sa divinité le punit, et il perd son immunité aux maladies et son pouvoir de soigner en imposant les mains. I1 récupère ses compétences et pouvoirs dès qu'il aura effectué son séjour de 2-5 semaines.

Inquisiteur

Description : L'inquisiteur a voué sa vie à la recherche et à l'élimination de ceux qui pratiquent une magie maléfique. Sage et guerrier, il est inflexible dans sa chasse aux clercs et mages qui se sont tournés vers les forces obscures.
Pré-requis : Un inquisiteur doit avoir une Intelligence minimale de 11.
Hiérarchie : Quelconque.
Rôle : Pour un inquisiteur, la magie est une force sacrée, et il déteste ceux qui l'utilisent pour le mal. Un lanceur de sorts corrompu qui ne veut renoncer à ses recherches maléfiques encourt la colère de l'inquisiteur.
L'inquisiteur type est intense et analytique, plus intéressé par une réflexion tranquille que par des bavardages. Bien que réservé par nature, un inquisiteur établit une amitié profonde avec ceux à qui il fait confiance ; spécialement les mages et clercs d'alignement bon.
Symbole : Livre ouvert, chandelle, brasier enflammé.
Talents secondaires : Palefrenier, Enlumineur/ Peintre, Scribe, Armurier, Menuisier/Ébéniste.
Compétences martiales : Quelconque.
Compétences diverses : Requises : Connaissance des Sorts, Religion. Recommandées : Astrologie, Langues (anciennes et modernes), Lire/Écrire.
Armure/équipement : Standard.
Fidèle destrier : Quelconque.
Avantages :
Détection de magie maléfique : Un inquisiteur peut détecter de la magie irradiant de tout être, objet ou endroit enchanté maléfique. Ce pouvoir fonctionne à volonté, avec les mêmes restrictions et utilisations que son pouvoir de détection du mal, décrit au chapitre 2. Il peut aussi ressentir l'intensité de cette magie (faible, modérée, forte, intense) ; les sensations sont comme pour la table 11 du chapitre 2. Un sort de protection lancé par un nécromant maléfique sur lui-même serait détecté de la sorte, comme le serait un piège magique mis en place par un prêtre maléfique.
Dissipation de la magie maléfique : Au troisième niveau, un inquisiteur acquiert le pouvoir de dissiper la magie. Le sort ne requiert pas de composantes verbales ou somatiques, mais n'affecte que les sorts et effets maléfiques. Le sort a une base de réussite de 100 % et est lancé au niveau de l'inquisiteur. Ceci mis à part, il fonctionne

exactement comme le sort de niveau trois de prêtre. Le nombre de fois que ce sort peut être lancé augmente avec le niveau (voir table 21).
Immunité aux illusions : Un inquisiteur a 80 % plus 1 %/niveau d'immunité aux sorts d'illusions de tous niveaux. Cette immunité a un maximum de 95 % (un inquisiteur niveau 12 a 92 % d'immunité, un inquisiteur niveau 17 a 95 % d'immunité.)

Table 21 : Fréquence des dissipations de la magie

Niveau	Dissipation de la magie maléfique*
1-2	---
3-5	1
6-8	2
9-11	3
12-14	4
15-17	5
18+	6

* Fois par jour

Immunité à la possession et au contrôle mental : Des inquisiteurs de tous niveaux ont 90 % d'immunité à tous les sorts de possession et de contrôle mental, comprenant charme, domination, immobilisation des personnes, hypnose, réceptacle magique et suggestion.
Inconvénients :
Un inquisiteur a moins de pouvoirs spéciaux que les autres paladins (décrits dans le chapitre 2) :

- Il ne peut pas soigner en imposant les mains.
- Il ne pourra jamais apprendre ou lancer de sorts de prêtre.
- Il ne peut repousser les morts-vivants.
- Il ne peut soigner la maladie chez les autres, bien qu'il soit lui-même immunisé à toute forme de maladies.

Maréchal

Description : Le maréchal est un maître cavalier ayant une affinité naturelle pour les montures de toutes espèces. Lui et sa monture sont des compagnes inséparables, leur lien spécial transcendant plus que l'amitié.
Pré-requis : Un maréchal doit avoir une Sagesse minimale de 14.
Hiérarchie : Quelconque.
Rôle : Un maréchal sert souvent comme soldat de cavalerie, éclaireur ou guide. Quel que soit son devoir, il reste avec sa monture ; il rechigne à pénétrer dans des passages souterrains ou tout autre site que sa monture ne peut traverser aisément. Il préfère dormir près de sa monture, ne dormant dans une auberge ou un hospice que si aucune alternative n'est possible. La vie de sa monture lui importe plus que la sienne ; sans hésitation, il lui donnera sa dernière goutte d'eau ou son dernier repas. Comme un maréchal passe tant de temps avec sa monture, ses compagnons peuvent le percevoir comme timide ou manquant d'humour. Mais un maréchal apprécie aussi la compagnie des humains ; si on prend un peu soin de lui, il est généralement ouvert à la conversation et à l'amusement. Combattant agressif et tacticien astucieux, le maréchal est un ajout intéressant à tout groupe partant en aventures.
Symbole : Tout symbole suggérant un cheval ou une autre monture.
Talents secondaires : Palefrenier, Chasseur.
Compétences martiales : Un maréchal commence avec seulement trois points de compétences martiales. Un de ces points doit être assigné à une lance (tout type).
Compétences diverses : Requise : Équitation (terrestre ou en vol, suivant le type de fidèle destrier). Recommandées : Maîtrise des Animaux, Dressage d'Animaux; Chasse.
Armure/équipement : Standard. Dès qu'il pourra se le permettre, le maréchal achètera une barde complète pour sa monture (de préférence en cuir).
Fidèle destrier : Un maréchal peut choisir son type de destrier. Bien qu'un maréchal mâle ne puisse choisir de licorne, il peut choisir tout autre type de destrier. Deux options s'ouvrent au maréchal :
1) Il peut choisir son destrier en début de carrière, s'il a 4 DV ou moins. II arrive dans les conditions décrites au chapitre 2 ; contrairement aux autres paladins, le maréchal peut avoir son fidèle destrier au niveau 1.
2) S'il préfère un destrier de plus de 4 DV, il peut mettre de côté jusqu'à la moitié des PX qu'il gagne pour atteindre le chiffre indiqué par la table 22. S'il veut par exemple un destrier griffon, il doit économiser 64.000 PX. Une fois les 64.000 PX économisés, il peut rechercher son destrier comme indiqué dans le chapitre 2.

Table 22 : PX pour le destrier du maréchal

DV du destrier	Équivalent PX	TACO
1	0	19
2	2.000	19
3	4.000	17
4	8.000	17
5	16.000	15
6	32.000	15
7	64.000	13
8	125.000	13
9	250.000	11
10	500.000	11
11	750.000	9
12	1.000.000	9
13	1.250.000	7
14	1.500.000	7
15	1.750.000	5
16	2.000.000	5

Capacités améliorées des destriers. Indépendamment de l'espèce du destrier, le maréchal peut améliorer ses capacités en lui assignant jusqu'à la moitié des PX qu'il gagne. Comme la table 22 le montre, en gagnant ces PX, la monture gagne des DV. Si par exemple, le maréchal a un cheval de guerre léger (2 DV), les premiers 2.000 PX affectés à la monture ne la changent pas. Quand le total ajouté atteint 4.000 PX, le cheval gagne un dé de vie et devient une créature de 3 DV. En augmentant ses dés de vie, les capacités de la monture se modifient comme suit :

- En gagnant son premier dé de vie supplémentaire, le destrier devient loyal bon. Son score d'Intelligence est aussi augmenté de +2 de manière permanente.
- Le destrier combat comme un monstre d'un nombre de dés de vie équivalent. La table 22 donne ces informations tirées du GdM.

Un destrier peut gagner un total de 10 DV par rapport à son total de départ, jusqu'à un maximum de 16 DV. Investir I.000.000 PX dans un cheval de guerre lui confère un maximum de 12 DV, alors qu'investir 2.OOO.OOOPX dans un griffon lui donne un maximum de 16 DV. Si le destrier est tué, ces PX sont perdus ; notez, toutefois, que des souhaits et autres sorts puissants peuvent ressusciter des destriers morts.

Bonus aux jets de sauvegarde. La monture fait ses jets de sauvegarde comme un guerrier du même nombre de DV, elle utilise les chiffres non modifiés de la table 5 du chapitre 1 de ce livre (un cheval de guerre léger amené à 12 DV doit faire 7 ou plus pour réussir un jet de sauvegarde contre la Paralysie). Quand le maréchal monte son destrier, toutefois, ce dernier bénéficie du bonus standard de +2 aux jets de sauvegarde du paladin (ce qui nous amène à 5 ou + pour un jet de sauvegarde/ paralysie d'un destrier de 12 DV). De plus, si un sort ou une attaque magique affecte automatiquement le cavalier et son destrier, ce dernier réussit automatiquement Son jet de sauvegarde si le maréchal réussit le sien.

Avantages :

Inspection : Un maréchal peut reconnaître la valeur relative de tout cheval, pégase, griffon ou autre monture. S'il passe au moins 5 rounds à inspecter visuellement la monture et réussit un jet de Sagesse, il peut dire s'il est de faible prestance (1/3 ou moins des pv possibles pour ce type de monture), moyenne prestance (1/2 ou moins des pv), ou prestigieux (2/3 ou plus des pv maximum possibles). Toute monture qu'un maréchal choisit aura +2 pv/DV (jusqu'au maximum possible).

Inconvénients :

Violations de principes : Un maréchal commet une violation de principe s'il laisse commettre un mauvais traitement à une créature de même type que son fidèle destrier. I1 enfreint aussi ses principes s'il se sépare de son destrier, volontairement ou non, pour plus d'une semaine. En plus des pénalités normales suivant une violation de principes, le maréchal subit un -2 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de compétences tant qu'il n'a pas rejoint son destrier. Vendre ou achever volontairement le destrier constitue un acte maléfique, résultant en la perte permanente du statut de maréchal, comprenant toutes les capacités spéciales du profil et du paladin.

Deuil : Si son destrier meurt pour une autre raison qu'une cause naturelle, le maréchal subit un -2 à ses jets d'attaque, de sauvegarde et de compétences pour un minimum d'une semaine. Ces malus subsistent tant que le maréchal n'a pas accompli une quête (choisie par le MD) pour venger la mort de son destrier.

Pourfendeur de Vers

Description : Les pourfendeurs de Vers sont les ennemis jurés des dragons maléfiques et ont voué leur vie entière à leur destruction. Endurcis par les batailles et absolument déterminés, les pourfendeurs de Vers parcourent le monde à la recherche de ces méprisables créatures. Même les plus puissants dragons maléfiques tremblent à l'approche d'un pourfendeur de Ver, car peu d'humains représentent une plus grande menace. Seuls quelques uns se qualifient pour devenir pourfendeurs de dragons, le choix final dépendant des dieux. Si un candidat présente les pré-requis physiques nécessaires, il déclare son intention de devenir pourfendeur de Ver avant de prêter son serment d'adoubement. Dans son serment, il doit jurer de détruire tous les dragons maléfiques, choisissant une espèce donnée comme son ennemi principal. L'ennemi principal peut être un dragon noir, bleu, vert, rouge, blanc, ou toute autre espèce maléfique prééminente dans le monde de campagne. Une fois l'ennemi principal désigné, il restera le même pour toute sa carrière. Une fois son vœu formulé, le candidat devient un paladin de premier niveau normal (comme décrit dans le MdJ). La nuit suivante, une divinité loyale bonne lui apparaît dans une vision, lui confiant une quête pour montrer son courage. Voici quelques exemples de quêtes :

- Ramener un oeuf du nid d'un des ennemis principaux.
- Trouver et détruire un antre d'un ennemi principal.
- Défendre seul un village attaqué par un ennemi principal.

La quête doit être accomplie durant une période donnée, généralement 1-2 années. Si le paladin échoue, il restera un paladin normal par après ; il ne pourra ni devenir pourfendeur de Vers, ni se tourner vers un autre profil. S'il mène sa quête à terme, la divinité lui confère les pouvoirs décrits ci-dessous ; il est alors un pourfendeur de Vers. Le pourfendeur de Vers garde le même niveau que son niveau de paladin ; c'est-à-dire que s'il était de niveau 2 à la fin de sa quête, il reste de niveau 2.
Pré-requis : Un pourfendeur de Vers doit avoir une Force de 14, une Dextérité de 10 et une Constitution de 10.
Hiérarchie : Quelconque.
Rôle : Tout comme le chasseur de fantômes est obsédé par la destruction des morts-vivants, le pourfendeur de Vers l'est par les dragons maléfiques. Nomade et sans repos, le pourfendeur de Vers passe le plus clair de son temps à rechercher ses ennemis. Même les pourfendeurs de Vers associés à une Église ou un gouvernement ont une liberté inhabituelle de mouvement, leurs supérieurs savent qu'ils fonctionnent mieux quand ils sont seuls. Bien qu'ils préfèrent opérer seuls, les pourfendeurs de Vers peuvent se joindre à un groupe s'il est sur le point de traverser un territoire infesté de dragons. Un pour-fendeur de Vers remplit ses obligations aussi bien que tout autre paladin, mais peut se retirer et râler s'il passe trop de temps sans rencontrer ses principaux ennemis. Sa hardiesse à combattre des dragons maléfiques le fait passer pour un héros auprès de certains, pour un crétin pour d'autres. Personne, toutefois, ne met en doute sa détermination.
Symbole : Profil de dragon, crâne, griffe ou aile ; lances croisées.
Talents secondaires : Armurier, Forestier, Chasseur, Forgeron.
Compétences martiales : Bonus : Une des armes de la liste suivante. Limitées : Un pourfendeur de Vers ne peut apprendre que le maniement des armes suivantes, qui infligent toutes des dégâts élevés aux cibles de grande taille : lance lourde de cavalier, lance moyenne de cavalier, pique, bardiche, doloire-guisarme, spetum, épée longue, épée à deux mains, trident.
Compétences diverses : Bonus : Connaissance des Animaux (seulement pour son ennemi principal ; il ne peut imiter son cri ; si le pourfendeur investit un point de compétence, il acquiert la compétence normale de Connaissance des Animaux). Recommandées : Armurier, Sens de l'Orientation, Endurance, Soins, Chasse, Alpinisme, Équitation (terrestre ou en vol), Survie, Pistage, Forge d'Armes.
Armure/équipement : Un pourfendeur de Vers doit avoir au moins une armure de plates, de préférence un harnois plain. Il se doit aussi de porter un bouclier, au moins de taille moyenne. Quand un paladin termine sa quête et devient un véritable pourfendeur de Vers, sa divinité enchante son bouclier pour le protéger magiquement des souffles de dragons. Si le pourfendeur réussit son jet de sauvegarde/ souffle, il ne prend aucun dégât. Si le jet de sauvegarde échoue, il ne subit que des demi-dégâts. Cette magie n'opère que lorsque le pourfendeur porte son bouclier ; ce dernier fonctionne comme un bouclier normal s'il est tenu par d'autres personnages. Ce bouclier enchanté entre dans le compte des objets magiques du pourfendeur.
Fidèle destrier : Un cheval de guerre standard de paladin ou une monture volante.
Avantages :
Langue draconique : Un pourfendeur de Vers parle et comprend la langue de tous les dragons maléfiques.
Immunité à la peur : Un pourfendeur de Vers est immunisé à l'aura de peur de son ennemi principal. Il a un bonus de +4 au jet de sauvegarde pour éviter la peur provoquée par les autres espèces de dragons maléfiques. Son fidèle destrier partage cette immunité, mais pas une monture normale.
Bonus aux dégâts: Quand une attaque du pourfendeur de Vers porte sur son ennemi principal, il a un bonus aux dégâts équivalent à son niveau. Par exemple, si un pour fendeur de Vers de niveau 6 touche son ennemi principal avec une épée longue, le dragon subit 1 d 12 +6 points de dégâts. Si un pourfendeur porte une attaque sur

une autre espèce de dragon maléfique que son ennemi principal, il a un bonus de +1 point de dégâts. Un fidèle destrier fait des doubles dégâts sur l'ennemi principal de son maître et a un bonus aux dégâts de +1 sur les autres dragons maléfiques.
Récompense spéciale : Si un pourfendeur de Vers est principalement responsable d'avoir tué, banni ou autrement éliminé un ennemi principal de niveau Ver ou Grand Ver, sa divinité lui octroie une récompense spéciale. Le MD détermine si cette récompense est applicable ; par exemple, le pourfendeur peut la mériter si c'est lui qui a infligé la plupart des dégâts à la créature, ou s'il l'a trompée pour la faire entrer sur un autre plan d'existence dont elle ne pourra plus revenir. Exemples de récompenses :
1) Une terre assez grande pour une forteresse.
2) Toute la main d'œuvre et les matériaux nécessaires à la construction d'une forteresse.
3) Révélation de la cache secrète de trésors de l'ennemi principal, contenant une fortune en or et gemmes (que bien évidemment, le pourfendeur offrira à une institution charitable).
4) Un don magique tel que :

- Immunité aux sorts provenant de son ennemi principal. Si le pourfendeur réussit son jet de sauvegarde, il ne prend pas de dégâts de ces sorts. Autrement, il ne prend que des demi-dégâts.
- Changement d'une épée normale en sainte lame.
- Accès permanent à une sphère supplémentaire de sorts de prêtre. Le pourfendeur de Vers la choisit, ou le MD lui laisse certaines options. Cette sphère supplémentaire ne modifie pas le nombre de sorts par jour du personnage.
- Transformation permanente du fidèle destrier en un jeune dragon d'argent (ou tout autre dragon loyal bon choisi par le MD ; le MD peut aussi en déterminer l'âge). Le dragon servira pour le reste du terme normal du destrier ; si le destrier était là depuis sept ans, le dragon restera encore trois années. Le dragon suit toutes les règles pour les fidèles destriers du chapitre 2. Toutefois, il n'est pas nécessaire d'entraîner le dragon, car il répond aux instructions avec la même aisance que tout serviteur intelligent loyal bon.

Inconvénients :
Malus à la réaction : Comme il est incapable de maîtriser sa haine, le pourfendeur souffre d'un malus de -4 à la réaction quand il rencontre un de ses ennemis principaux.
Accoutumance au combat : Le pourfendeur de Vers recherche son ennemi principal en situation de combat, le choisissant comme cible de préférence à tout autre adversaire présent. Si le groupe rencontre une horde de gobelins et un dragon noir, et que c'est le type d'ennemi principal du pourfendeur de Vers du groupe, il attaque le dragon, laissant les gobelins à ses compagnons. Si le pourfendeur de Vers remarque des traces de son ennemi dans la boue ou entend des rumeurs sur sa présence dans une forêt proche, il se sent forcé de le pourchasser à moins que ses compagnons ne le retiennent de force ou ne réussissent à le convaincre que ceci serait la dernière des choses à faire. Cette dépendance du pourfendeur de Vers n'interfère pas avec son bon jugement ou son sens des responsabilités envers ses compagnons. Si son ennemi principal tombe dans une crevasse, le pourfendeur de Vers n'y descendra pas. Si un camarade a besoin de lui, le pourfendeur de Vers interrompra son combat pour l'aider, reprenant ses attaques sur son ennemi principal une fois qu'il aura sauvé son compagnon.
Incapacité à repousser les morts-vivant.s. Le pourfendeur de Vers n'a aucun pouvoir contre les morts-vivants.

Templier

Description : Religieux dévots, les templiers constituent la branche militaire de leur église et se considèrent soldats de leurs dieux. Leur discipline religieuse leur confère un fort sens du devoir ; promouvoir les principes de leur foi n'est pas seulement correct, c'est un devoir sacré.
Pré-requis : Standard. Un templier doit être membre d'une religion organisée. Généralement, les aînés de l'Église l'entraînent dès l'enfance.
Hiérarchie : Église.
Rôle : Les templiers étaient originellement responsables de l'escorte de pèlerins en voyage pieux, combattant les bandits et monstres qui se présentaient sur le chemin. Le temps passant, l'Église décréta que tout mal était potentiellement dangereux pour ses pèlerins, et dépêcha les templiers de par le monde pour l'éradiquer. Pour un templier, le mal est un affront à la foi ; détruire un agent du mal est un acte saint. Bien que le templier devienne un aventurier enragé face au mal, il est en d'autres temps attentionné et compassé. Il se voit comme un avocat de l'homme de la rue, une source de consolation pour l'opprimé. Un templier peut insister pour que le groupe partage son trésor avec une famille défavorisée ou une communauté appauvrie. I1 peut offrir un travail temporaire à un pauvre trop fier pour accepter la charité. II administre des messes dans des chapelles de fortune, et officie aux baptêmes et enterrements des paysans.
Symbole : Le templier arbore fièrement le symbole de son Église sur son bouclier, sa cotte d'armes, la barde de son cheval et ses vêtements. Des symboles types sont un soleil levant, un symbole saint, une t7eur éclose, une étoile, et autres, avec souvent une ou plusieurs armes en arrière plan.

Talents secondaires : Maroquinier, Maçon, Scribe, Tailleur/Tisserand, Armurier, Menuisier/Ébéniste.
Compétences martiales : Quelconque.
Compétences diverses : Requise : Religion. Recommandées : Talent Artistique, Étiquette, Premiers Soins, Langues (anciennes et modernes), Lire/Écrire, Poésie.
Armure/équipement : Standard.
Fidèle destrier : Quelconque.
Avantages :
Sphère supplémentaire : En plus des sphères de Combat, Protection, Divination et Soins, un templier peut aussi choisir des sorts de l'une des sphères suivantes : Charme, Gardienne ou Soleil. I1 la choisit au niveau un ; une fois choisie, la sphère supplémentaire ne change jamais. Cette sphère supplémentaire n'affecte pas le nombre de sorts qu'il lance.
Forteresse religieuse : Si un templier choisit de bâtir une place forte, ce doit être un monastère ou autre édifice religieux. Si le templier a fidèlement servi son Église et n'a jamais commis de violation de principes, les aînés de l'Église peuvent reconnaître officiellement cette forteresse, contribuant aux ressources et au travail jusqu'à réduire les coûts de construction de moitié (le templier doit toujours se débrouiller pour acheter ou obtenir lui-même le terrain.) Typiquement, une telle sanction n'est pas donnée à un templier avant le niveau12, afin de ne pas offenser les clercs recherchant une telle reconnaissance pour leurs forteresses.
Inconvénients :
Dîmes supplémentaires : Un templier doit donner 20 %o de ses revenus à son Église. De plus, cette Église requiert un minimum mensuel de 1-10 po (déterminé par le MD). Donc, chaque mois, il doit donner 20 % de ses revenus ou sa contribution minimum, suivant la plus élevée des deux sommes. Ne pas le faire constitue une violation de la restriction de la dîme.
Méditation : Un templier doit méditer une heure complète par jour pour s'éclaircir l'esprit, de préférence en se levant ou avant de se coucher. S'il est interrompu plus de deux rounds consécutifs, il doit recommencer, faute de quoi il sera incapable de lancer des sorts le lendemain.

Abandonner les profils

Un personnage doit conserver le même profil durant toute sa carrière ; il ne peut pas en changer pour un autre. Toutefois, il peut abandonner le profil à tout moment, continuant comme un paladin standard du MdJ sans aucun avantage ou inconvénient des profils. Il y a de nombreuses raisons qui peuvent pousser un personnage à abandonner un profil. Il peut se sentir limité par les restrictions du profil (et par exemple vouloir plus de liberté que son profil d'écuyer lui en accorde). Ou des événements récents dans la campagne peuvent le rendre moins amusant à jouer (le roi réclame que tous ses chevaliers restent au château jusqu'à la fin de l'année). Quelle que soit la raison, le MD doit honorer la demande d'un joueur d'abandonner un profil. Si le MD veut jouer l'abandon du profil dans le jeu, il peut se produire graduellement. Si le changement n'affecte pas l'histoire de la campagne, il peut être abrupt. Quand un personnage abandonne un profil, il perd tous les avantages, inconvénients, bonus et malus. Les limitations et recommandations en termes de compétences ne sont plus applicables. Toutefois, les compétences en bonus ne disparaissent pas. Elles sont mises de côté (restent écrites sur la feuille, mais ne sont plus utilisables) jusqu'à ce que le personnage acquière de nouveaux points de compétences. Ces nouveaux points devront être payés pour les anciennes compétences en bonus, que le personnage acquiert dans un ordre qu'il choisit. Il doit avoir payé pour toutes ses compétences en bonus avant de pouvoir de nouveau acheter des compétences. S'il acquiert de nouvelles compétences martiales, il se voit ouvrir le choix à toutes les armes normalement autorisées au paladin.

Créer de nouveaux profils

Des joueurs ambitieux peuvent vouloir créer des profils entièrement nouveaux, en utilisant ceux de ce recueil comme guides. Avant de vous lancer dans le travail que représente la création d'un profil à partir de rien, vérifiez si vous ne pouvez pas plutôt adapter un profil existant à vos désirs. Sinon, copiez la feuille de profil de paladin en fin de livre, remplissez la description, et indiquez tous les renseignements nécessaires pour compléter cette description. Référez vous aux sous-sections des descriptions des profils en début de chapitre si nécessaire. Quand la feuille d'enregistrement de profil est remplie, soumettez-la au MD. Il peut émettre un veto sur certaines idées ou en suggérer d'autres pour rendre le profil équilibré et réellement différent des profils existants. Le MD pourra faire des ajustements ultérieurs en cours de jeu quand il aura vu comment le profil "fonctionne" sur la table de jeu. Vous cherchez des idées ? En voici quelques unes :

Aumônier : Chercheur de trésors et philanthrope, il acquiert de l'argent pour des causes démunies et distribue ces fonds aux pauvres.
Paladin maudit : Ce malheureux se débat avec les conséquences d'une malédiction ou d'un mauvais sort lancé sur sa famille, cherchant à s'en débarrasser sans causer de tort à personne.
Paladin élémental : Plutôt que d'obtenir un fidèle destrier, il peut invoquer un élémental doué de volonté propre pour une heure, une fois par semaine.
Augure : Il a un talent inné pour voir dans le futur, et un accès amélioré à la sphère de Divination.
Galant : Un charmant esthète qui trouve sa vérité dans la poésie, l'art et la romance.
Étranger : Un des rares paladins survivants d'un royaume perdu, il cherche à mener une vie de service dans un monde qui ne le comprend pas et ne lui fait pas confiance.
Pacifiste : II s'oppose à la guerre et à la violence sous toutes leurs formes, et propose des solutions pacifiques aux conflits. Il cherche des alternatives plutôt que de tuer les personnages et créatures maléfiques.
Garde-côte : Paladin marin, il défend la mer et ses habitants. Les garde-côtes mènent souvent des unités de marines.

Les demi-humains en tant que paladins

Suivant le MdJ, seuls les humains peuvent devenir paladins. Mais, en suivant les règles de ce livre, un MD peut permettre des personnages semblables aux paladins à d'autres races dans une campagne d'AD&D. N'ayant pas les capacités nécessaires pour devenir des paladins au sens véritable du terme, ces membres d'autres races ont des limitations spécifiques et ils sont connus comme des demi-paladins. Un demi-paladin est un guerrier/clerc qui obtient des pouvoirs ressemblant à ceux des paladins après avoir rempli une quête spécifique pour son Église. Un demi paladin peut être nain, gnome, elfe, demi-elfe ou petit homme. Tout personnage désirant devenir demi paladin devra être loyal bon depuis sa création et avoir les minimums requis du paladin. Le personnage peut avoir 10 % de bonus aux points d'expérience de guerrier ou de clerc si sa Force ou sa Sagesse (respectivement) est de 16 ou mieux (le Charisme, doit bien sûr être de 17 ou mieux). Le personnage doit aussi adhérer aux principes, restrictions, et édits depuis le début du jeu. Le personnage attaque comme un guerrier de son niveau, fait ses jets de sauvegarde comme guerrier ou clerc (en prenant le meilleur des deux) et acquiert des points de compétences martiales et diverses pour ses classes de clerc et guerrier, en suivant les règles normales. Les sorts de clerc fonctionnent comme d'habitude, mais sont limités aux sorts de paladin repris dans ce supplément. Un demi-paladin repousse les morts-vivants comme un clerc de son niveau. Les limites de niveaux pour les demi-humains clercs et guerriers sont données dans le GdM, page 15-16 (voir aussi la table 7), ce qui donne au demi-paladin un désavantage définitif sur les paladins humains à haut niveau. Tout demi-paladin doit prendre un des profils décrits dans cet ouvrage. C'est le MD qui déterminera si un profil, une monture ou un équipement donné est approprié pour sa campagne (Par exemple, un petit-homme peut être chevalier du ciel si un très petit pégase existe dans sa région, mais pas pourfendeur de Vers s'il n'y a pas de dragons près de chez lui). Comme indiqué plus haut, il est possible de créer et utiliser de nouveaux profils. Les quêtes proposées au demi-paladin pour qu'il acquière de nouveaux pouvoirs doivent être entreprises dès que le personnage devient capable de lancer des sorts d'un niveau supérieur au premier - c'est-à-dire au niveau trois quand il gagne des sorts de niveau 2, au niveau 5 si ce sont des sorts de niveau 3, etc. La nature de chaque quêté sera déterminée par le MD, mais elles doivent toutes être périlleuses et difficiles. Certaines quêtes peuvent nécessiter que le demi-paladin les réussisse sans aide ou qu'il y assume un rôle majeur de meneur s'il est accompagné d'autres aventuriers. Ces aventuriers devront être loyaux bons, mais pas nécessairement de la race et de la religion du demi-paladin. Si la quête est réussie, le demi-paladin gagne un des pouvoirs de paladin, au choix du MD, choisi parmi ceux-ci : pouvoir utiliser des objets magiques de paladin (tels que les .saintes lames) ; détection du mal ; +2 aux jets de sauvegarde ; immunité aux maladies ; guérison des maladies ; imposer les mains ; aura de protection ; fidèle destrier. Les limites raciales de niveau limiteront le nombre de pouvoirs obtenus ; par exemple, des demi-paladins petites-gens, qui ne peuvent atteindre que le niveau 8 de clerc, n'obtiendront donc que trois pouvoirs spéciaux (aux niveaux 3, 5 et 7). De nouveaux profils de demi-paladins, spécifiquement accordés à la nature des demi-humains, peuvent être développés.

Voici quelques suggestions :

Troupier elfe : Garde à cheval, le troupier elfe accompagne les dignitaires lors des processions dans le pays elfe, garde les frontières et effectue des missions pour le compte de la cour.
Héraut demi-elfe : C'est le messager officiel d'un gouvernement humain ou elfe (souyent dans un pays d'une autre race), portant généralement des documents aux dignitaires, émettant des décrets publics, et cherchant des recrues pour les quêtes royales.

Shérif petit-homme : Le shérif est un agent de la loi ayant l'autorité d'effectuer des arrestations, d'émettre des sentences et d'assurer la sécurité d'une communauté petites-gens.
Pionnier nain : Un pionnier voue sa vie à la recherche de cités et royaumes nains qui ont été perdus au profit d'autres races (ex. : humains, orques, derro, etc.). 11 ré-établira ces colonies et les défendra jusqu'à ce qu'elles puissent de nouveau prospérer seules.

Paladins à classes jumelées

Les paladins peuvent être à classes jumelées. Ils ont accès à tous les profils de personnage autorisés par le MD pour sa campagne. Pour passer d'un paladin à une autre classe, le paladin doit avoir un minimum de 15 en Force, Constitution et Sagesse (il a déjà un bon score de Charisme). I1 doit avoir un score de 17 ou mieux dans les caractéristiques principales de la nouvelle classe. Notez qu'un paladin désirant adopter une autre carrière ne peut choisir aucune des classes de guerriers, voleurs (en raison des restrictions d'alignement) ou mage (le mage ne peut pas porter d'armure). Dans la plupart des cas, le clerc est la seule option viable pour un paladin à classes jumelées. Un personnage d'une autre classe désirant devenir paladin doit avoir un score minimal de 15 dans ses caractéristiques principales et de 17 ou mieux en Charisme, Force, Dextérité et Sagesse. Un personnage loyal bon de toute autre classe que guerrier peut devenir paladin.

Chapitre 5 : Compétences

Nous recommandons fortement que vous utilisiez les compétences diverses dans votre campagne, surtout si vous utilisez les profils du chapitre 4. Ce chapitre reprend toutes les compétences du MdJ, décrit quelques nouvelles compétences, et en clarifie d'anciennes.

Compétences compilées

Toutes les compétences diverses associées aux groupes de prêtre, guerrier et général sont accessibles aux paladins. La table 23 les reprend, avec les nouvelles compétences de paladin de cet ouvrage. La table 23 indique aussi le coût en points de compétence. Un paladin peut acquérir des compétences de mage et de voleur en dépensant un point de compétence de plus que le prix normal.

Table 23 : Compétences diverses

Compétence	Prix	Carac.	Mod.				
Agriculture	1	Int	0	Allumage de Feu	1	Sag	-1
Alpinisme	1	Na	Na	Armurerie*	2	Int	-2
Astrologie	2	Int	0	*Brassage**	1	Int	0
Bureaucratie	2	Int	0	Chant	1	Cha	0
Charpenterie	1	For	0	Chasse*	1	Sag	-1
Combat Aveugle	2	Na	Na	Conduite de Chars	1	Dex	+2
Connaissance des Animaux*	1	Int	0	Connaissance des Sorts	1	Int	-2
Cordonnerie	I	Dex	0	Course	1	Con	-6
Couture/Confection	1	Dex	-1	Cuisine	1	Int	0
Danse	1	Dex	0	**Diagnostic**	1	Sag	-I
Don Artistique	1	Sag	0	*Dressage d'Animaux**	1	Sag	0
Éloquence	1	Cha	0	Endurance	2	Con	0
*Équitation en Vol**	2	Sag	-2	*Équitation**	1	Sag	+3
Étiquette	1	Cha	0	Expertise Maritime	1	Dex	+1
Fabrication d'Arcs et de Flèches	1	Dex	-1	Ferronnerie	1	For	0
Forge d'Armes	3	Int	-3	Héraldique	1	Int	0
Herboristerie	2	Int	-2	*Histoire Ancienne*	1	Int	-1
Histoire Locale	1	Cha	0	Ingénierie	2	Int	-3
Instrument de Musique	1	Dex	-1	Jeu*	1	Cha	0
Joute	1	Dex	+2	*Langues Anciennes*	1	Int	0
Langues Modernes	1	Int	0	*Lecture/Écriture*	1	Int	+1
Loi	1	Sag	0	Maçonnerie	1	For	-2
Maîtrise des Animaux*	1	Sag	-1	Maroquinerie	1	Int	0
Météorologie	1	Sag	-1	Mines	2	Sag	-3
Nage	1	For	0	Navigation	1	Int	-2
Pêche	1	Sag	-1	Pistage	2	Sag	0
Poésie	1	Int	-2	Pose de Collets	1	Dex	-1
Poterie	1	Dex	-2	Premiers Secours*	2	Sag	-2
Religion	1	Sag	0	Sens de l'Orientation	1	Sag	+1
Survie	2	Int	0	Tissage	1	Int	-1
Utilisation des Cordes	1	Dex	0				

* Ces compétences ont des applications spéciales pour les paladins, expliquées dans la section "Éclaircissements et modifications".
Les entrées en **gras** signalent des nouvelles compétences.
Les entrées en *italiques* signalent que le joueur doit choisir une aire de spécialisation dans cette compétence. Par exemple, un personnage qui choisit la compétence Instrument de Musique doit choisir un instrument donné. Chaque point supplémentaire lui permettra de se spécialiser dans un autre instrument.
NA = Non applicable.

Éclaircissements et modifications

Les informations suivantes complètent les descriptions des compétences faites dans le chapitre 5 du MdJ. Quand un bonus est indiqué, il vient s'additionner au modificateur normal du jet. Par exemple, si un paladin a un bonus de +2 à la compétence de Dressage des Animaux, le modificateur passe de 0 à +2.
Armurerie : Cette compétence permet aussi au paladin de construire des bardes pour des montures, suivant la disponibilité du matériel et des fournitures. La table 24 donne le temps requis pour fabriquer une barde pour des chevaux de guerre, et montures de taille comparable. Pour des montures plus petites et plus grandes, le MD ajustera ces temps. Une barde pour éléphant peut nécessiter une ou deux semaines de plus ; une mule une semaine de moins. Soustrayez deux semaines pour tout type de demi barde.

Table 24 : Temps de construction des bardes

Type de barde	CA	Temps (sem.)*
Cuir, matelassé	6	4
Écailles, brigantine, anneaux, cuir clouté	5	8
Maille	4	10
Bandes, feuilletée	3	14
Plates	2	16
Harnois	1	18
Harnois plain	0	20

Comme pour les armures de personnages, les bardes peuvent avoir un défaut. Après la création de la barde, le MD fait un jet secret de compétence. S'il rate mais est à moins de 4 d'un résultat réussi, le personnage croit que l'armure est normale, jusqu'au moment où il constatera en combat qu'elle fonctionne avec une CA moindre de 1 (une barde de mailles ratée aura une CA de 5). Une armure ayant un défaut casse sur un jet de 19 ou 20 en mêlée. La CA de l'animal diminue alors de +4, sans toutefois dépasser 10 (si une barde de cuir ayant un défaut casse, la CA devient 9). Tant que la monture porte l'armure cassée, son déplacement diminue de moitié, et elle subit un -4 aux jets d'attaque. Un personnage met 2-8 (2d4) rounds pour retirer une armure cassée à une monture. Comme la barde doit être ajustée exactement, une barde conçue pour un animal ne fonctionnera pas pour un autre, même s'il est de la même espèce.

Brassage : Un paladin auquel ses principes défendent les boissons fortes ne prendra pas cette compétence. Un paladin ayant des principes plus libéraux peut utiliser cette compétence pour préparer à boire à d'autres, même s'il refuse d'en prendre lui-même.
Chasse : Un paladin dont les principes sont de respecter la vie sous toutes ses formes évitera de chasser pour le seul sport. I1 peut toutefois toujours pêcher pour se nourrir, à moins d'avoir des objections culturelles sur le fait de consommer de la viande. De plus, il pourchasse et abat les animaux dangereux qui présentent une menace pour lui, ses compagnons, ou d'autres personnes innocentes.
Connaissance des Animaux : Bien que cette compétence permette d'imiter les bruits d'un animal, elle n'aide ni ne gêne le paladin lorsqu'il appelle son fidèle destrier pour la première fois.
Dressage des Animaux : Un paladin n'a pas besoin de cette compétence pour enseigner des tours et tâches à son fidèle destrier. Toutefois, s'il dispose de cette compétence pour l'espèce de son fidèle destrier, il gagne un +2 de bonus à ses jets quand il tente d'apprendre des tâches et tours à son destrier. Ce bonus ne s'applique qu'au fidèle destrier, pas à d'autres animaux de la même espèce. Si le paladin devait acquérir un autre fidèle destrier, il n'aurait le bonus que s'il est spécialisé en Dressage des Animaux dans l'espèce du destrier.
Équitation, terrestre et en vol : Quand il monte son fidèle destrier, un paladin dispose automatiquement des avantages de la compétence d'équitation appropriée ; il n'a pas besoin de la compétence elle-même (chapitre 3). Mais s'il a cette compétence, il obtient un bonus de +2 lors de tous les jets associés à son destrier. Par exemple s'il a un fidèle destrier cheval de guerre et la compétence Équitation Terrestre, il a un +2 quand il essayera

de sauter en selle alors que le cheval se déplace. S'il a un destrier pégase et la compétence d'Équitation en Vol, il a un malus de -2 (au lieu de -4) quand on vérifie s'il reste en selle après avoir subi des dégâts. Ce bonus ne s'applique que sur le fidèle destrier. S'il s'agit d'une autre créature de même race que le fidèle destrier, utilisez les règles normales d'équitation.
Jeu : Un paladin dont les principes incluent une objection morale envers le jeu ne prendra pas part à des jeux de hasard. Utiliser cette compétence pour tricher est une sérieuse violation de ses principes.
Maîtrise des Animaux : Comme indiqué au chapitre 2, un paladin peut apaiser son fidèle destrier automatiquement ; la compétence de Maîtrise des Animaux n'est pas nécessaire. La compétence peut être utilisée pour apaiser d'autres animaux de la race du fidèle destrier, aussi bien que des animaux de bât ou des bêtes de somme.
Pêche : Un paladin dont les principes sont de respecter la vie sous toutes ses formes évitera de pêcher pour le délassement. Il peut toutefois toujours pêcher pour se nourrir.
Premiers Secours : Le pouvoir d'imposition des mains (voir chap. 2) du paladin opère indépendamment de cette compétence. Un paladin ayant la compétence de Premiers Secours peut l'utiliser sans imposer les mains à un personnage. Par exemple, un paladin de niveau 2 peut imposer les mains à un personnage pour lui soigner 4 pv, et ensuite utiliser sa compétence de Premiers Secours pour lui soigner 1 d3 pv supplémentaires.

Nouvelles compétences

Tous les paladins peuvent acquérir ces nouvelles compétences, quels que soient leurs profils, tant qu'ils paient le coût indiqué sur la table 23. Les personnages appartenant aux groupes intermédiaires donnés en fin de description peuvent acquérir les compétences au prix indiqué. Les autres groupes peuvent les acquérir en dépensant un point de plus que le coût normal. Ces compétences sont toutes des compétences diverses, sauf Joute qui est une compétence martiale.

Bureaucratie

Cette compétence englobe une connaissance effective des protocoles du gouvernement et les talents nécessaires pour naviguer dans les organisations bureaucratiques. Un personnage ayant cette compétence sait quel officiel approcher ainsi que le meilleur moment pour ce faire (l'aide d'un collecteur de taxes peut avoir un meilleur accès aux informations sur les taxes que le collecteur lui-même ; un employé de la ville pourra être moins harassé et plus disponible en début de mois qu'à la fin d'icelui). Il sait où les dossiers du gouvernement sont conservés et les procédures pour les consulter. Il sait comment contourner des bureaucrates lents ou peu coopératifs. Il obtient des permis et autres documents du gouvernement deux fois plus vite. Aucun jet de compétence n'est requis pour ces fonctions. Un personnage peut aussi utiliser la Bureaucratie pour retourner le système contre une autre personne. Un jet réussi double le temps pris par le gouvernement pour prendre une décision, fait délivrer un permis portant un nom erroné, ou égare temporairement un document important. Un paladin doit être prudent avec cette compétence pour ne pas enfreindre la loi ou violer ses principes. La compétence de Bureaucratie couvre les organisations gouvernementales d'une région donnée, généralement le pays du personnage. II peut investir d'autres points de compétences pour connaître d'autres pays. Les organisations officielles comprennent les conseils gouvernementaux, tribunaux militaires et hiérarchies de l'Église. La compétence n'est efficace qu'avec des organismes comptant au moins 10 personnes.
Groupes intermédiaires : Prêtre, voleur.

Diagnostic

Les compétences de Diagnostic et de Premiers Secours aident toutes deux les victimes de blessures et maladies. Alors que la compétence de Premiers Secours rend des points de vie, Diagnostic permet surtout de déterminer la cause des dégâts et de pronostiquer leur évolution. Le diagnostic seul ne soignera rien. Avec un jet de compétence réussi, le personnage obtient toutes les informations suivantes au sujet du patient ausculté :

- S'il a subi des dégâts, il est possible de déterminer leur étendue, mais pas forcément la cause exacte (si la victime a été attaquée par un tigre, le soigneur saura qu'il a été attaqué par un grand animal, mais pas de quel type). Le personnage peut recommander un traitement et émettre des pronostics sur l'évolution, comme pour une maladie.
- Si le patient a été empoisonné, le personnage connaît l'antidote (s'il en existe un) et la manière de le préparer. Notez que même en sachant comment préparer l'antidote, il faut encore en avoir les composantes sous la main !
- Le personnage connaît le nom de la maladie, sa cause, le temps depuis lequel le patient l'a contractée, et le traitement optimal. Si le patient est traité comme indiqué, il ne subira que la forme la plus bénigne de la maladie, et durant le temps le plus court possible. Si le patient refuse le traitement ou qu'il ne

fonctionne pas, le personnage peut émettre un pronostic raisonnablement précis sur l'évolution ("Il sera remis d'ici un mois." "Il deviendra définitivement aveugle s'il n'est pas soigné au cours de l'année.") Le personnage peut diagnostiquer les maladies normales et magiques.
- En examinant un corps, le personnage peut déterminer comment est survenue la mort et estimer à quand elle remonte. Par exemple, si un mage maléfique a incinéré une victime avec une boule de feu, le personnage pourra dire que la mort est survenue suite à une combustion spontanée du corps sous l'effet de magie, mais pas déterminer de quel sort il s'agissait.

Un personnage doté de cette compétence peut l'exercer sur lui-même ou d'autres personnages, ou animaux, à l'exception des créatures surnaturelles (comme un fantôme ou squelette) ou extra planaires (comme un xorn ou un serviteur aérien.) Il ne peut tenter qu'une seule fois de diagnostiquer un personnage ou une créature donnée. S'il possède aussi la compétence Premiers Secours, il obtient un bonus de +1 à tous ses jets de diagnostic.
Groupes intermédiaires : Prêtre.

Éloquence

Grâce à un discours convaincant et en faisant montre de personnalité, un personnage doté de cette compétence peut influencer l'opinion d'une foule. La taille de la foule n'entre pas en compte tant qu'ils parlent son langage et qu'ils peuvent le voir et l'entendre clairement. Pour utiliser cette compétence, l'orateur s'adresse à la foule sur un sujet précis. Il peut par exemple essayer de les persuader de se révolter contre un despote local, de quitter la ville en raison d'un danger imminent (un monstre aux portes de la ville, ou une armée en marche vers la ville), ou les motiver à rechercher un enfant disparu. Avant que l'orateur ne parle, le MD doit déterminer la taille de la foule, son niveau et son attitude générale envers le sujet. Pour un petit groupe - moins de 5 personnes, par exemple - on détermine le niveau et le degré d'intérêt pour chaque personne. Pour une foule, on la divise en petits groupes et on détermine un niveau moyen pour chaque groupe. Utilisez la table 59 du chapitre 11 du GdM pour l'attitude générale envers le sujet ; la foule peut être amicale, indifférente, prudente, menaçante ou hostile. Avant de jeter les dés ou que l'orateur ne commence à parler, il dit au MD dans quel sens sur la table il va tenter de modifier l'attitude du public. Il parle ensuite à la foule. Il doit parler au moins 10 rounds sans être interrompu. Quand il a fini son discours, le joueur fait un jet de compétence. S'il réussit, faites un jet d'Intelligence, modifié par le degré de réussite du jet de compétence. Si le jet devait être de 17 ou moins pour réussir et que le résultat obtenu est de 15, modifiez les jets d'Intelligence de -2. Des individus ou petits gens ayant raté leur jet d'Intelligence verront leur attitude ajustée d'un niveau sur la table 59. Indifférent devient amical ou prudent, prudent devient indifférent ou menaçant. Toutefois, tous les membres du public ratant leur jet ont leur attitude modifiée dans le même sens. L'opinion de ceux qui ont réussi leur jet reste inchangée ; toutefois, la pression de leurs pairs peut avoir un effet similaire. Le MD ignorera tous les jets produisant des résultats illogiques. Par exemple, si un membre du public a une vieille querelle avec l'orateur, le discours ne l'affectera pas. Un personnage ne peut utiliser cette compétence qu'une fois sur une foule donnée. Si sa composition change pour accueillir de nombreux nouveaux membres, il pourra tenter un autre discours, mais sur un autre sujet. Notez que cette compétence n'introduit que de modestes changements d'attitude. Si une foule est indifférente envers un despote, l'orateur peut réveiller des soupçons à son sujet, mais pas provoquer une marche sur son château. Si la foule est soupçonneuse envers une religion donnée, il sera possible de tempérer leur attitude, mais il ne faut pas espérer de conversions spontanées.
Groupes intermédiaires : Guerrier, prêtre.

Joute

Cette compétence comprend les talents de combat nécessaires à une joute réussie, ainsi que les manières, le comportement et le flair nécessaires pour impressionner le public. Pour prendre cette compétence, un personnage doit d'abord être spécialisé en armes dans la lance de tournoi. Un personnage utilisant cette compétence modifie ses jets d'attaque dans une joute de +2 (voir la section "Activités de routine" du chapitre 7 pour les règles de joute). L'utilisation de cette compétence requiert que le personnage dispose d'une lance, d'un bouclier et d'une monture adéquats. Si un personnage gagne un échange, le style de sa performance impressionne le public. Tout membre du public particulièrement intéressé par le tournoi (la cour, les parieurs, une dame dont le personnage porte les couleurs...) qui rencontre le jouteur après le tournoi modifie son jet de réaction de +2. S'il gagne plusieurs échanges lors du tournoi, le bonus ne dépasse pas +2. S'il perd des échanges ensuite, le bonus reste de +2. Si le personnage essuie une série d'échecs après une seule réussite, toutefois, le public peut assimiler sa réussite à un coup de chance et il perdra le bonus.
Groupes intermédiaires : Guerrier.

Loi

Un personnage doté de cette compétence est totalement familiarisé avec le système légal de son pays (ou de celui qu'il a choisi en achetant la compétence). Il sait quelles lois sont strictement respectées (le jeu illégal peut être toléré dans un pays et poursuivi activement dans un autre), et les procédures légales de routine (comme déposer une plainte contre un débiteur). La compréhension des nuances de la loi, comme de petites clauses dans un contrat, peut nécessiter des jets de compétences. Un jet réussi signifie que le personnage a effectué une défense efficace pour lui ou un de ses compagnons accusé d'un crime. Si le juge est équitable et que les preuves sont ambiguës, le juge penchera en faveur du défendeur. Toutefois, si le juge est corrompu ou les preuves accablantes, un jet réussi n'aidera pas. Un personnage peut investir des points de compétences supplémentaires pour devenir expert dans un domaine donné de la loi, tel que les codes des taxes ou les droits de propriété. L'expertise suppose une bonne connaissance du domaine choisi, ne requérant des jets que dans des circonstances extrêmes.
Groupes intermédiaires : Guerrier, prêtre.

La loi et les paladins

Un paladin doté de la compétence Loi ne défendra pas une personne qu'il pense coupable, y compris un compagnon, Bien qu'un paladin n'enfreindra pas sciemment la loi, il peut utiliser celle compétence pour se défendre s'il est injustement accusé d'un crime ; une défense ratée peut amener à une condamnation.

Poésie

Un personnage acquérant la compétence Poésie se spécialise en poésie lyrique ou narrative. La poésie lyrique exprime les sentiments et les pensées, et comprend les ballades, sonnets, odes et hymnes. La poésie narrative raconte en vers des histoires, réelles du fictives. Un personnage peut dépenser deux points de compétences et se spécialiser dans les deux. La compétence permet de juger la qualité d'une poésie dans sa spécialité. Le personnage connaît aussi un nombre respectable de poèmes et peut les réciter de manière captivante. Ceci ne requiert pas de jets de compétence. Le personnage peut aussi composer des poèmes dans sa spécialité ; un jet réussi signifie que le poème est de qualité exceptionnelle. Si le personnage sait lire et écrire, il peut conserver ses poèmes.
Groupes intermédiaires : Général.

La poésie et les paladins

Avec la permission du MD, un paladin dolé de la compétence de Poésie peut offrir une œuvre à son Eglise (ou autre récipiendaire habituel) au lieu de la dîme. Il devra informer son Église un mois auparavant de son intention d'offrir une composition ; lyrique ou narrative. Si l'Église (c'est a dire le MD refuse, le paladin doit payer la dîme normale. Si l'Église accepte, le paladin présentera sa composition le jour du prochain paiement. La composition doit être présentée dans le temple ou à un officiel de l'Eglise en un lieu convenu auparavant. Le paladin fait alors son jet de compétence. Si le jet rate, la composition est jugée sans valeur : la dîme normale doit cire payée de suite. Si le jet réussit, le MD estime la valeur de la poésie qui est de 3d20. Si cette valeur est plus importante que l'aumône due, le paladin ne reçoit pas "la monnaie" et l'excédent est perdu. Si la valeur de la poésie est moindre que l'aumône due, le paladin doit verser la différence (si le paladin doit 20 po et que la poésie "vaut" 15 po, le paladin versera 5 po). Un paladin peut utiliser cette option autant de fois qu'il le souhaite.

Chapitre 6 : Équipement

Les paladins prennent leur équipement au sérieux, et cherchent à avoir ce qui se fait de mieux. Leur équipement ne reflète pas que l'honneur de leur position. Il symbolise pour certains paladins leurs principes.

- Le bouclier représente alors le vœu du paladin de respecter ses principes.
- L'épée représente les deux classes qu'il a juré de défendre. Un des tranchants représente les classes privilégiées, l'autre représente le petit peuple.
- L'armure représente sa loyauté envers l'État. Tout comme son armure protège son corps, il protégera son monarque.
- Le casque représente sa loyauté envers sa religion. Tout comme il protège sa tête, le paladin protégera son Église.
- Ses vêtements, de belle facture et immaculés, représentent sa pureté d'esprit.

Équipement standard

Voici une liste de l'équipement standard possédé (ou au moins désiré) par tous les paladins. Habituellement, les paladins achètent leur équipement avec leurs propres fonds. Un paladin frugal tentera de maintenir son équipement dans lé meilleur état, afin d'espacer le plus possible dans le temps l'achat de pièces de remplacement.

Armure

Tous les types d'armures sont autorisés au paladin. S'ils ont le choix, ils opteront pour la protection et le prestige du harnois plain. Toutefois, en raison du prix d'une telle armure, certains opteront pour une armure de bandes ou feuilletée, et d'autres encore pour la plus démocratique et fort répandue cotte de mailles. Les cuirs, fussent-ils rembourrés, cloutés, voire même magiques sont généralement évités, car ces armures sont généralement associées à des personnages de moindre stature. Un paladin exigeant pourra sans problème préférer une cotte de mailles ordinaire à une cuir cloutée +2. Dans un monde de campagne médiéval type, les paladin préfèrent trois types d'armures : combinaison casque/haubert, la cotte de mailles entière, et l'armure de plates (et harnois).

Haubert et casque : Les paladins destitués, de culture primitive ou en début de carrière ne portent parfois qu'un haubert de cotte de mailles (qui ne couvre que le tronc) et un casque. Le paladin supervise généralement la fabrication du haubert ou le confectionne lui-même, en enroulant un câble autour d'un bâton et en le découpant pour en faire des anneaux. I1 aplatit les anneaux au marteau, et les rivette ensuite ensemble sous forme d'un surcot arrivant jusqu'aux genoux, avec un capuchon pour la tête. Le casque est généralement rond ou en forme de cône, ouvert sur l'avant. La combinaison haubert-casque est moins chère que la maille, mais offre moins de protection avec une CA de 7.
Cotte de mailles : Un haubert auquel on ajoute des protections de bras et de jambes forme une cotte de mailles (CA 5). Une visière peut être ajoutée au casque pour protéger le visage. Bien qu'elle soit bon marché et relativement légère, la cotte de mailles a ses inconvénients. Le poids de l'armure est réparti inégalement sur le corps, surtout sur les épaules. Même le plus fort des paladins ressentira la fatigue après une journée entière avec une maille. Le MD peut décréter qu'un personnage portant la maille plus de 24 heures d'affilée se voit affligé d'un -2 à tous ses jets jusqu'à ce qu'il l'enlève pour se reposer quelques heures. Au moins une fois par semaine, une maille de fer doit être polie et huilée, ce qui prend une bonne après-midi. Ne pas le faire provoque de la rouille (et une réduction de la CA de 1 par mois de négligence).
Plate et harnois : Une armure de plates (CA 3) ajoute une plaque de poitrine, de dos, et des bandes de métal sur les parties du corps non protégées par la cotte de mailles, comme les genoux et coudes. Des feuilles de métal appelées pauldrons protègent l'espace entre les bras et la poitrine. Des épaulières protègent le haut du corps ; les gantelets protègent les mains.

Des paladins de haut niveau décorent occasionnellement une armure de plates de garnitures d'or et d'argent et enchâssent de petits joyaux sur le casque ou l'arrière des gantelets. Ces extravagances sont généralement compatibles avec les principes du paladin, tant qu'elles sont censées refléter le prestige du paladin et qu'elles ne sont pas utilisées seulement pour dépenser de l'argent. Des symboles héraldiques peuvent être peints ou émaillés sur toute partie de l'armure.

Une armure de plates doit être polie et huilée, mais est plus résistante à la rouille car ce sont des grandes plaques, et plus seulement de petits anneaux. Bien que plus lourde que la cotte de mailles, elle se répartit mieux, est plus confortable et moins fatigante. Les illustrations de ce chapitre couvrent plusieurs pièces d'armure du paladin, ainsi que les pièces de base d'une barde de monture.

Bouclier

La plupart des paladins portent des boucliers moyens, offrant une protection maximale contre les attaques de front et de flanc, et assez légers pour être portés à cheval. Fait de bois et couverts de cuir épais, le bouclier a une forme de triangle avec un dessus rond et un dessous en pointe. Sa surface est courbée vers l'intérieur. Le bouclier mesure 1,2 à 1,5 m de haut et est pendu au cou du paladin par une bandoulière. II le porte à la main gauche (ou droite s'il est gaucher) avec une deuxième lanière attachée à l'intérieur du bouclier. Certains paladins portent des boucliers oblongs, rectangulaires, ronds, voire même hexagonaux. Les boucliers peuvent porter des décorations d'or et d'argent, des symboles héraldiques ou être ornés de couleurs vives.

Armes

Un paladin peut maîtriser toutes les armes, mais la plupart se sentent désarmés sans une épée (longue, à deux mains, bâtarde ou courte, dans cet ordre de préférence), une lance (moyenne ou lourde suivant le type de monture) et une dague. Le paladin garde typiquement son épée dans un fourreau de bois couvert de cuir, à la droite de sa ceinture (gauche s'il est gaucher). La dague pend à sa ceinture du côté opposé à son fourreau.
D'autres armes appréciées par les paladins sont les fléaux de cavalier, hache de cavalier, pique, hache de bataille et cimeterre. Les paladins tendent à éviter les armes à projectiles, qui ne sont pas d'un usage aisé à cheval.
Une lance de joute, bien que désirable, peut être trop chère. Le paladin peut alors plutôt opter pour une mouche, un capuchon de bois rembourré qui se met au bout d'une lance ordinaire, la rendant utilisable en tournoi. Ces mouches, toutefois, sont connues pour leur manque de fiabilité ; il y a 5 % de chances par joute (1 sur 1d20) qu'elle se détache et tombe. Si ceci se produit, les autorités interrompent la joute, et il faut recommencer. Un jouteur perdant de manière répétée sa mouche peut se voir disqualifié.

Vêtements et objets spéciaux

Quand il choisit des vêtements, le paladin recherche l'utilité et l'élégance. Il aime les couleurs unies (bleu, rouge, vert et violet) et, s'il peut se les permettre, les tissus riches (soie et velours en particulier). Comme un paladin est souvent jugé à son apparence, dépenser de l'argent pour des vêtements de prestige n'est pas une violation des principes. Une garde robe idéale, qui pourra se constituer peu à peu au fil de la carrière du paladin, comprend les éléments suivants :

- Deux chemises larges de soie ou de lin, avec des manches longues.
- Deux paires de braies ou de hauts de chausses, de laine, coton ou lin, taillés pour coller aux jambes (les pantalons larges tendent à être associés aux paysans et gens de peu). Les braies vont généralement jusqu'à la cheville et sont de couleurs vives.
- Un vêtement d'armure (en cuir souple ou tissu rembourré, pour éviter les irritations).
- Deux paires de sous-vêtements de coton.
- Deux paires de chaussettes de soie et fixe-chaussettes.
- Une paire de bottes d'équitation.
- Une paire de chaussures de cuir, généralement pointues au bout, et attachées à la cheville avec des lanières et boucles.
- Deux tuniques à longueur de genoux, généralement sans manches, passées par dessus la tête. Elles peuvent être décorées de motifs colorés de bandes et de cercles, voire même de plumes et de gemmes.
- Un surcot (tunique extérieure), sans manches ni capuche. Il est généralement biaisé de lapin, d'écureuil ou autre fourrure légère et matelassé aux épaules. Pompons, glands, rubans et brocards sont courants.
- Un manteau léger (sans manches, taillé dans une pièce de tissu ovale) pour le printemps et l'été, en coton ou en soie. C'est un morceau de tissu rectangulaire ou circulaire, entourant le corps et tenu autour du cou par une chaîne ou boucle.
- Un manteau d'hiver épais orné de renard, castor, ou autre fourrure épaisse.
- Une cape de laine, coton ou peau d'agneau, attachée au cou par une chaînette. Des paladins de haut niveau préfèrent une cape de soie noire, bleue, rouge ou violette, ornée de velours rouge ou noir.
- Une large ceinture de cuir avec une boucle métallique.
- Un béret de laine, coton ou feutre.
- Une coiffe de cérémonie (une capuche couvrant les cheveux et oreilles, liée sous le menton) de lin ou de soie, brodée ou décorée de plumes ou de dentelle d'or. Une coiffe de cérémonie est souvent requise pour les banquets d'état et autres occasions formelles. Un paladin consciencieux considérera aussi l'ajout des objets suivants à son équipement. Ceci s'ajoute aux lanternes, cordes, et autres objets nécessaires aux longs voyages.
- Deux serviettes de coton ou de laine (l'une pour se laver, l'autre comme tapis de sol pour manger).
- Un service formel, comprenant des couverts, une coupe, une assiette et un gobelet. Les paladins pouvant avoir à fournir leur propre service lors d'événements formels, ils choisiront des objets de qualité faits de cristal, porcelaine et argent.
- Un équipement complet pour la monture, comprenant mors, bride, harnais, étriers, selle et barde complète.
- Deux couvertures épaisses, l'une pour dormir, l'autre pour couvrir sa monture de nuit.
- Un miroir (nécessaire pour s'entretenir).

Équipement formel pour paladines

Les paladines peuvent porter tout l'équipement décrit ci-dessus (à moins que des raisons culturelles ne s'y opposent). Pour des occasions formelles, une paladine peut porter une tunique affleurant jusqu'au sol appelée cotardie, qui est très ajustée au niveau des hanches, et bouffe au niveau des jambes. Un surcot et une cape peuvent être portés en sus. Elles peuvent aussi porter un fourreau au dessus des genoux, fixé par des jarretières ou des rubans. Les chausses sont similaires pour les hommes et les femmes, bien que la cotardie n'en laisse voir que l'extrémité.

Écussons, étendards et crêtes

Les paladins embellissent souvent leurs armures, vêtements, armes et boucliers pour s'identifier sur le champ de bataille, indiquer leur rang ou symboliser leur allégeance à leur roi ou leur église. Un monarque offre parfois un ornement en reconnaissance d'un service militaire exceptionnel. Les ornements représentant le nom de la famille peuvent être passés de père en fils. En règle générale, ces ornements ne s'achètent pas ; ils doivent être reçus ou gagnés. Par exemple :

Ecusson : C'est un emblème représentant le pays, la famille ou l'ordre du paladin (voir chapitre 9). Ce peut être un objet physique comme une médaille ou une épingle, ou un petit symbole brodé sur une tunique ou gravé sur un bouclier. Des symboles typique pour des écussons comprennent des humains à têtes d'animaux, une fleur ou plante sur une couronne, ou une arme avec des ailes.
Etendard : Un étendard est un drapeau se terminant en Y, attaché à une perche ou un bâton. II porte les couleurs, symboles héraldiques, ou insignes du gouvernement ou de l'église du paladin. L'étendard devient une bannière si l'extrémité est coupée pour former un carré. Une version plus petite de l'étendard, appelée pennon peut être attachée au bout d'une lance.
Crête : Une crête peut être un ensemble de courtes lanières de cuir, de plumes, ou une sculpture de bois, un tasseau, ou tout objet de petite taille attaché au casque du paladin. Les crêtes se portent souvent en tournoi pour aider les spectateurs à différencier les paladins, bien que de nombreux paladins portent la crête en tous temps. Une crête peut aussi orner le licol d'un cheval de guerre. Une stylisation de la crête peut orner le bouclier ou l'étendard.

Équipement supplémentaire

Cotte d'armes : Ce terme se réfère habituellement au bouclier portant le blason du paladin, ou à son symbole seul. Mais c'est aussi le nom d'un vêtement spécial. Une cotte d'armes est une tunique blanche portée sur l'armure, portant le blason du paladin. Elle identifie le paladin, et le protège du soleil, qui peut devenir insupportable dans une armure directement exposée.
Les Ecritures : Ce sont les textes sacrés de la religion du paladin. Ils reprennent les prières, guides de comportement, anecdotes historiques, explications de la divinité, et d'autres matières théologiques. Un exemplaire des Écritures n'est pas un livre de sorts, et ne possède pas de propriétés magiques.
Comme un exemplaire des Écritures peut se révéler fort dispendieux, les personnages peuvent parfois s'arranger avec leur église pour acheter une copie en début de carrière, en ajoutant quelques pièces à leurs dîmes mensuelles pour le rembourser. Des Églises généreuses pourront prêter une copie des Écritures indéfiniment. Toutefois, si elle est perdue ou détruite, le personnage sera responsable pour le prix de son remplacement.
Eperons : Les éperons permettent de commander plus facilement sa monture, d'un simple mouvement du pied. Les meilleurs éperons - qui ne blessent pas le cheval - ont des roulettes en forme de disque aux pointes arrondies au lieu de piques. Les éperons de dressage ont des pointes fines et courbées, légèrement tournées vers le cavalier pour éviter les accidents. Des éperons plaqués d'or ou d'argent sont disponibles à 5-10 fois le prix normal.
Mézail : Ressemblant à une touffe de plumes ou un éventail de feuilles, le mézail est fait de bandes de coton ou de lin tissées avec de fines bandes de métal. I1 s'attache sur les côtés du casque et protège les yeux du soleil. Il empêche aussi la rouille et aide à dévier les attaques des adversaires (si un adversaire tente un coup ajusté sur un mézail, le malus est de -5 au lieu de -4 ; consultez le chapitre 9 du GdM pour les coups ajustés). Le mézail est souvent de même couleur que le bouclier.
Nécessaire à bouchonner : Pour bouchonner une monture efficacement, cet ensemble reprend un peigne (une brosse à poils durs pour enlever la saleté de la cotte), une lame à poils (une lame flexible en dents de scie pour enlever les poils désordonnés), une brosse de corps (pour retirer la saleté sous les jambes, boulets et autres endroits où un peigne est inapproprié), piques à sabots (pour enlever les graviers et autres débris des sabots), et un peigne pour la crinière et la queue (pour nettoyer et ordonner les poils). Des ensembles similaires existent aussi pour les griffons et d'autres montures.

Sachet : C'est un petit sac contenant un mélange d'herbes, de pétales de fleurs, et d'épices qui confèrent une odeur agréable aux vêtements d'une personne (pratique à une époque ou l'on ignorait le déodorant). Il peut être placé dans un cabinet, dans un coffre ou dans une poche.
Trousse cosmétique : Utile lorsque l'on se prépare pour des affaires formelles, une trousse type comprend un flacon de graisse d'agneau pour avoir la peau brillante, des rouges en poudre pour teinter les joues de rouge ou de rose, du talc légèrement parfumé pour le corps, et un matériel de rasage.

Table 25 : Equipement divers

Objet	**Prix**	**Poids (kg)**
Cape		
Laine	7 pa	2
Soie et velours	50 po	1
Coiffe de cérémonie	2 po	**
Cotte d'armes	8pa	**
Cotte de mailles	50 po	17,5
(haubert et casque seulement)		
Écritures*	50-500 po	0,5-2,5
Éperons	1 po	**
Manteau		
Hiver*	10-30 po	0,5-2,5
Été	1po	* *
Mézail	2 pa	**
Mouche de lance	1 pa	**
Nécessaire à bouchonner	1 po	0,5
Sachet*	1-3 po	**
Service, formel***	15 po	0,5
Surcot, fourrure*	20-40 po	2,5-5
Trousse cosmétique	7 pa	**
Vêtement d'armure	5 po	2,5

* Le prix et le poids des Écritures dépendent de la taille du livre et du type de reliure. Les prix et poids des vêtements varient selon le type de fourrure. Le prix du sachet dépend du contenu ; les mélanges exotiques sont plus chers.
** Le poids est minime (quelques grammes).
*** Comprend des couverts plaqués d'argent, un gobelet de cristal et une assiette de porcelaine avec filet d'or.

Nouvel équipement magique

Barde d'excellence aérienne : Elle ressemble à une barde de mailles normale pour un cheval, un éléphant ou une autre monture terrestre normale. Quand elle est portée par un fidèle destrier, la barde crée des ailes métalliques approximativement deux fois aussi longues que la longueur de la monture. Un mot de commande du paladin du fidèle destrier déclenche cet effet. Les ailes de métal permettent à la monture de voler à une vitesse égale à sa vitesse au sol, avec une manœuvrabilité de C. De plus, la barde d'excellence aérienne dote la monture des talents nécessaires de vol ; elle peut voler comme si le paladin faisait partie de son corps. Un paladin sans la compétence Équitation en Vol fait ses attaques avec un -2 quand son destrier porte une barde d'excellence aérienne. Pour ne pas être désarçonné, il doit faire des jets de Dextérité quand le maître le demande. Un paladin disposant de la compétence d'Équitation en Vol effectue des attaques normales. Les ailes restent 1-4 heures ; le destrier sent quand elles vont disparaître, ce qui lui laisse le temps d'atterrir en sécurité. La barde d'excellence aérienne fournit des ailes une fois par jour ; et fonctionne le reste du temps comme une barde normale. Elle fonctionne uniquement comme une barde normale sur d'autres montures qu'un fidèle destrier.
Bourse à aumônes : Cette petite bourse faite de velours noir est fermée par une cordelette. Toutes les pièces, gemmes et trésors placés dans la bourse sont instantanément téléportés à l'Église ou autre institution charitable du paladin. Le personnage garde un morceau de pierre, bois ou verre en provenance de l'institution désignée dans le fond de la bourse pour indiquer la direction. Autrement, elle a une capacité de 20 po. Une bourse ù aumônes ne fonctionne que pour des personnages loyaux bons.
Bride apaisante : Cette bride de cuir, conçue pour une espèce particulière de montures, rend la monture immunisée à tout type de peur magique. Pour ce qui est du moral, la bride apaisante confère à la monture un moral effectif de sans peur (19-20). Une bride apaisante est utilisable sur les montures normales et les fidèles destriers.

Crête de conjuration : Attachée au casque de paladin, la crête de conjuration permet d' appeler mentalement le fidèle destrier à un rayon de 18 km par niveau du paladin (soit 108 km pour un paladin 6). Si le fidèle destrier a été capturé ou est incapable de venir, la crête provoque une forte pression dans les yeux du paladin, lui indiquant que le destrier ne peut répondre ; toutefois, la crête n'indiquera pas la localisation du destrier.
Fourreau de sécurité : Long de moins de 30 cm, ce fourreau semble parfait pour une dague. En fait, une arme pointue de toute taille - comme une épée, une pique ou une lance - peut être portée dans le fourreau de sécurité. Quand la pointe de l'arme est placée dans le fourreau, l'arme entière est réduite à la taille d'une dague. Le fourreau tient fermement l'arme rétrécie ; l'arme ne peut en être retirée qu'en prononçant le mot de commande approprié, ou en utilisant un sort de déblocage ou similaire. L'arme garde sa taille rétrécie jusqu'à ce que la pointe quitte le fourreau. Elle reprend alors sa taille normale.
Huile de trempage : Lorsqu'on en oint une maille ou une armure métallique, la CA de l'armure est améliorée de I pour 24 heures ; par exemple, une cotte de mailles (CAS) aura une CA de 4. La CA ne peut devenir meilleure que 0. I1 faut 1-2 heures pour oindre entièrement une armure d'huile de trempage.
Tunique de confort : Ce vêtement de tissu léger peut être porté au dessus d'une cotte de mailles ou autre armure inconfortable. La tunique de confort distribue le poids de l'armure également sur le corps, permettant au personnage de porter son armure indéfiniment sans irritation ou fatigue.

Épées saintes

Chacune de ces épées saintes dispose des propriétés spéciales décrites au chapitre 2, en plus des avantages spécifiques indiqués dans les descriptions. Les bonus (+3, +4, et ainsi de suite) valent pour les attaques et les dégâts. Dans les mains d'un personnage non paladin, ces épées se comportent comme des épées +2.

Épée +3 purificatrice : Quand un paladin brandit cette arme, il repousse les morts-vivants comme un clerc de son niveau ; un paladin 3 repousse les morts-vivants comme un clerc 3 (utiliser la table 19 du chapitre 4). Le paladin doit être de niveau 3 ou plus pour repousser les morts-vivants, avec ou sans cette épée. Les chasseurs de fantômes ne reçoivent pas de bonus à leur vade retro. L'épée produit deux effets sur les paladins de tous niveaux : un bonus de +5 contre tous les morts-vivants ; et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les attaques magiques des morts-vivants, ce qui comprend la paralysie des goules et le charme des vampires.

Épée +4 protectrice divine : Cette épée alerte le paladin de la présence du mal en produisant un léger bourdonnement que lui seul entend. Cette épée détecte le mal dans un rayon de 18 m autour du paladin, mais n'indique ni l'intensité ni la direction de la source. Le bourdonnement est automatique, tant que l'épée reste sur le paladin. Le bourdonnement est assez fort pour éveiller le paladin d'un sommeil normal, l'alerter d'une embuscade ou le prévenir de la présence d'un personnage maléfique dans son dos. À part ceci, elle a tous les avantages et les restrictions du pouvoir de paladin de détection du mal, décrit au chapitre 2. De plus, si le paladin passe un round complet à faire des moulinets au-dessus de sa tête avec son épée, toutes les créatures et personnages maléfiques à moins de 18 m entendent un son de sirène, audible par eux seuls. Toute créature affectée qui rate un jet de sauvegarde/paralysie continuera à entendre cette sirène à ses oreilles durant 2-5 (1 d4 +1) rounds, avec des effets similaires à un sort de .surdité (incapable d'entendre d'autres sons, malus de -1 aux jets de surprise, et 20 % de chances d'échec lors du lancement de sorts requérant un élément verbal).

Épée +4 revivifiante : Si le paladin soigne un personnage ou une créature blessée en lui imposant les mains et le touche ensuite avec l'épée, le nombre de points récupérés augmente de moitié. Par exemple, si un paladin 6 vient de rendre 12 points par imposition des mains, l'épée en apportera 6 autres.

Épée +5 de saint repentir : Non seulement cette épée projette un cercle de pouvoir de 3 m de diamètre, mais elle fait aussi subir aux créatures et personnages maléfiques se trouvant dans la zone les effets d'un sort de terreur. Le sort de terreur peut être évité en réussissant un jet de sauvegarde/sorts.

Chapitre 7 : Jouer son rôle

Quel type de personne est le paladin ? Ses caractéristiques et pouvoirs spéciaux le différencient des autres personnages, mais ses sentiments et ses motivations sont ils différents ? Que fait-il de son temps ? D'où vient son argent ? Et comment devient-on paladin, d'ailleurs ? Comme il n'y a pas deux paladins semblables, il n'y a pas de réponse fixe à ces questions, tout comme il n'y a pas de règles données pour définir les personnalités. En parcourant les sujets de ce chapitre, demandez-vous comment les appliquer à votre personnage. Réfléchissez à ses origines et à ce qu'il veut dans la vie, ce qui le rend heureux ou le désespère. Concentrez-vous sur les bases, et ne vous préoccupez pas trop des détails. Rappelez vous que la personnalité d'un paladin n'est pas taillée dans la pierre, mais qu'elle évoluera au fil de ses expériences.

Démographie

Il est juste de dire que la plupart des campagnes ont moins de paladins que toute autre classe. D'un côté, ceci est dû aux règles de création des personnages. À moins que le MD ne permette d'utiliser la table 2 du chapitre 1, il n'est pas évident d'avoir les caractéristiques requises ; il est déjà assez difficile d'avoir un 17 pour le Charisme, sans penser aux restrictions de Force, Constitution et Sagesse. Mais gardez à l'esprit qu'il y a une raison à ces chiffres. Seules les personnes les plus fortes, les plus sages et les plus décidées ont ce qu'il faut pour faire un paladin, et les dés éliminent automatiquement les personnages ne convenant pas. Les principes rigides du paladin tiennent aussi la populace à distance. Alors qu'un autre personnage peut commettre des actes discutables sans pénalités, une seule simple violation de ses principes peut coûter au paladin son identité ; un seul geste inconsidéré, et il redevient guerrier (pour insister sur ce point, le MD pourrait s'arranger pour qu'un paladin novice rencontre un PNJ guerrier qui a subi une telle honte). Et n'oublions pas le haut taux de mortalité des paladins. Tout personnage dont la morale le pousse à accepter tous les défis, combattre jusqu'au dernier adversaire et mourir pour un principe, ne fera pas de vieux os. En fait, un vieux paladin est souvent considéré comme une curiosité ; soit il est un combattant extrêmement doué, soit il a eu énormément de chance. Un MD consciencieux, donc, restreindra le nombre de paladins dans sa campagne, tant en personnages joueurs qu'en personnages non joueurs. La plupart des groupes peuvent accueillir un ou deux paladins sans compromettre le réalisme ou l'équilibre du jeu. Des rencontres avec des personnages non joueurs paladins seront probablement rares, limitées aux tournois, réunions royales et zones de guerre dans la plupart des aventures. Si le groupe rencontre régulièrement, disons deux fois plus de paladins que de druides ou de rôdeurs, reconsidérez la distribution de vos personnages non joueurs. Des groupes constitués seulement de paladins sont possibles si le MD est à l'aise avec la gestion de rencontres à haut niveau (avec autant de pouvoirs spéciaux, un groupe composé uniquement de paladins requiert des adversaires plus puissants que la normale), et s'il trouve une bonne raison de réunir autant de paladins. Une réunion d'urgence du très ancien et vénéré Ordre de l'Épine ou d'un autre ordre (voir chapitre 9) fournit un bon point de départ pour une campagne de paladins et fournit un bon tremplin pour des aventures (un membre de l'ordre a commis un acte maléfique et les paladins doivent le mener à la justice ; l'ordre les envoie dans un lointain pays chercher une herbe médicinale pour un haut officier mourant).

Terre natale

La plupart de paladins proviennent de zones urbaines assez grandes pour supporter une armée organisée, ou servir de base à un gouvernement. Pour des raisons de facilité, les gouvernements et Églises recherchant de nouveaux paladins tendent à les recruter dans les environs immédiats plutôt que de rechercher dans tout le pays. Un candidat ayant une réputation étonnante attirera inévitablement l'attention d'un recruteur, où qu'il vive. Toutefois, le manque de familiarisation avec le protocole gouvernemental et l'inconfort dans les situations formelles excluent généralement les candidats des zones rurales. Plus probablement, les résidents de zones éloignées désirant devenir paladins rechercheront des mentors ou de petites Églises indépendantes, devenant souvent errants ou chevaliers du ciel plutôt que chevaliers ou templiers. Une fois un personnage devenu paladin, il ne restera pas nécessairement dans son pays. À moins qu'il ne soit assigné à l'armée en place du pays ou à une position bureaucratique permanente, il passe probablement une bonne partie de son temps dans des terres éloignées, représentant ses supérieurs lors de diverses quêtes et missions. Les liens d'un paladin avec sa terre natale peuvent diminuer quand sa carrière évolue ; comme il augmente de niveau et gagne de l'expérience, ses

supérieurs ressentent moins le besoin de surveiller ses activités. Les paladins capables de construire leur propre forteresse déclarent généralement leur indépendance en s'installant loin de leur ancien pays.

Âge

Les paladins ont beaucoup à apprendre. Ils commencent généralement leur entraînement durant l'enfance, bien avant 10 ans. Un paladin type de niveau l, a 16-18 ans (voyez toutefois le guérisseur, page 60). Comme leurs principes les dirigent vers des vies de conflit et de danger, les paladins meurent jeunes. Les paladins de plus de 30 ans sont rares, et il est pratiquement impossible d'en trouver un de plus de 40 ans. Un paladin atteignant 50 ou 60 ans se retire généralement - pour des raisons familiales, ou pour s'occuper de sa forteresse. Souvent, ils se retirent sur la demande de leurs supérieurs, qui préfèrent utiliser les paladins plus âgés comme enseignants et administrateurs que comme soldats.

Antécédents sociaux

La plupart des paladins ont des antécédents nobles ou aristocratiques, et proviennent des classes sociales supérieures de leurs pays d'origine. Les parents d'un paladin tendent à être des sages accomplis, soldats décorés ou bureaucrates respectés, généralement bien au courant et influents. En raison de leurs avantages éducatif et culturel, les enfants de ces citoyens privilégiés représentent le mieux l'Église et le gouvernement. En termes pratiques, les classes supérieures sont plus à même de supporter les charges économiques du paladinat. Dans de nombreux cas, le paladin doit fournir ses propres monture, armure et armes. Ces dépenses, ajoutées à l'entretien et aux aumônes sont souvent au dessus des moyens des classes moyennes et inférieures. Les aspirants paladins moins fortunés rechercheront généralement un protecteur pour les aider financièrement, ou un soutien de l'État ou de l'Église. Quel que soient ses antécédents, un candidat est normalement traité comme un noble une fois qu'il atteint le statut de paladin. La populace le respecte comme l'incarnation des plus hauts idéaux de la société. L'aristocratie le considère comme un honorable collègue, voire un égal.

Les paladines

Même dans l'ère féodale historique, des femmes remplirent certaines des fonctions militaires des chevaliers (voir p 86). Au service de leur roi ou de leur Église, les femmes portèrent souvent l'armure et l'épée. Elles se battaient avec le même talent que les hommes, défendaient leurs forteresses des sièges, et menaient même des troupes sur le champ de bataille. Les paladines étaient rares, mais pas inconnues.

Le mariage

Relativement peu de paladins se marient. En raison de leurs responsabilités féodales, la plupart reportent leur mariage à 20-25 ans, un âge que peu atteignent. Les obligations financières les font hésiter. I1 est difficile d'élever une famille avec tant de demandes sur leurs ressources déjà maigres ; comment un paladin peut-il choisir entre l'aumône et nourrir un fils affamé ? Enfin, certaines religions interdisent le mariage, réclamant que le célibat soit inclut dans les principes du paladin. Pour cette raison, il est rare que plus de 10-20 % des paladins d'un monde de campagne se marient. Bien que les paladins soient généralement libres de choisir leurs compagnes dans toutes les classes sociales, il y a des avantages à marier une aristocrate. Une compagne d'une classe supérieure solidifie la réputation du paladin aux yeux du public et de ceux qui détiennent le pouvoir. Ces mariages privilégiés augmentent l'accès du paladin aux monarques et officiels, les rendant plus prompts à prêter de l'argent ou accorder des faveurs. Un mariage entre partenaires de différents pays peut resserrer les liens entre leurs gouvernements. Et il peut y avoir des avantages pratiques - une épouse influente s'accompagne généralement d'une confortable dot, qui peut augmenter fortement les réserves du paladin. Marier une aristocrate n'est toutefois pas sans inconvénients. Le paladin peut être obligé envers la famille de son épouse en plus de la sienne. Périodiquement, il peut avoir à rejoindre l'armée du gouvernement de son épouse. Souvent, un paladin doit laisser une dot à son épouse, s'élevant à un tiers ou plus de ses possessions. Bien que l'épouse n'acquerra pas cette dot avant la mort du paladin, elle la réclame toujours ; le paladin ne peut vendre, louer ou améliorer une part de cette dot sans la permission de son épouse. Un vœu de mariage étant une promesse, un paladin ne considérera pas le divorce, et son Église ne le lui accordera pas. Toutefois, si l'épouse commet des actes maléfiques, l'époux doit généralement demander le divorce, car s'associer avec un personnage maléfique - même mari ou femme - est une violation de principes.

Devenir un paladin

Devenir un paladin requiert un entraînement intense, une discipline stricte et une implication totale. Bien que la plupart des paladins acquièrent leurs talents sous les auspices du gouvernement ou de l'Église, il n'y a pas de profil de carrière établi ou de techniques d'instruction standard. Voici quelques une des manières les plus courantes de devenir paladin, ainsi que quelques profils leur correspondant.

Patronage religieux

Les Églises accueillent les candidats paladins tout jeunes, généralement à 8 à 10 ans. Des clercs de haut niveau, entraînés comme recruteurs, observent tranquillement leur congrégation, cherchant des enfants vigoureux et intelligents provenant de familles pieuses.

Le rôle historique des femmes

Les femmes avaient la vie dure à l'époque féodale. Elles pouvaient posséder du terrain et occuper des postes administratifs, mais la plupart vivaient en total asservissement envers l'homme. Les femmes non mariées ne pouvaient pas voyager sans la permission de leur père, et étaient chaperonnées même lors de promenades de routine. Si le père d'une femme non mariée mourait, elle passait a la garde de l'Etat. Son gardien légal, désigné par le roi, assumait le contrôle des propriétés de la femme, utilisant ses terres et possessions comme il l'entendait jusqu'à son mariage. La coutume voulait que les femmes mariées reste soumises à leurs maris, leurs responsabilités étant confinées à l'entretien de la maison et l'élevage des enfants. Une femme mariée ne pouvait vendre de propriétés sans le consentement de son époux, ni être entendue dans un tribunal sans que son mari ne l'accompagne. Les veuves devaient souvent retourner chez elles et vivre avec leurs parents. Dans les monarchies particulièrement rudes, une veuve pouvait être forcée de se remarier, la cour choisissant l'époux. Bien que les femmes des classes supérieures aient une éducation équivalente a celle des hommes, les sujets étaient fortement différents. Alors que les hommes étudiaient la chasse, l'économie et l'équitation ; les femmes apprenaient la poésie, les langues et la couture. Les filles d'officiels de haut rang étaient souvent envoyées à des couvents pour leur éducation et y restaient si elles ne se mariaient pas. La plupart des femmes, de toutes classes et statuts, se mariaient avant 15 ans. Elles avaient des enfants aussi rapidement et autant de fois que possible, malgré le risques considérables associés aux accouchements. Les femmes étaient souvent grand-mères des 30 ans. Les femmes mariées a des chevaliers avaient plus d'autorité et un peu plus de respect que la plupart de leur pairs, surtout si leur époux possédait une forteresse. Quand le devoir appelait le chevalier au loin, sa femme prenait en charge les opérations journalières de la forteresse, en ce qui concernait les finances, le personnel et l'entretien. Une femme de chevalier pouvait aussi s'adresser aux plus hauts dignitaires de l'Eglise ou du gouvernement. La tradition et la loi limitaient 1'influence de ces épouses, toutefois, et elles étaient rarement prises autant au sérieux que des hommes.

Quand les recruteurs conviennent d'un candidat potentiel, ils abordent les parents et leur demandent de confier la garde de cet enfant à l'Église. Si les parents déclinent l'offrent, les recruteurs abandonnent et poursuivent leur quête. Bien que certaines Églises puissent outrepasser la décision des parents, la plupart respectent leurs voeux, pensant qu'un entraînement effectif est impossible sans le support des parents. Si la famille accepte - la plupart le font, car cette offre est considérée comme un grand honneur l'enfant passe à la charge de l'Église. Il déménage vers un dortoir d'une école dirigée par l'Église, généralement localisée dans une région lointaine et isolée, pour minimiser les distractions. Les candidats paladins se retrouvent généralement sur les mêmes bancs que les candidats acolytes, étudiant l'histoire religieuse, et la philosophie éthique ainsi que des fondements tels que l'alphabétisation et l'étiquette. Les candidats commencent aussi un exercice rigoureux, et l'apprentissage des armes. Après quelques années, les étudiants sont séparés, les futurs paladins se concentrant sur l'équitation et les talents de combat, et les acolytes apprenant le lancement de sorts et les doctrines de l'Église. Les candidats paladins peuvent aussi recevoir un entraînement poussé en médecine, langues et autres sujets académiques. Entre 15 et 17 ans, suivant les progrès et aptitudes, un candidat est soumis à une série de tests allant d'examens oraux pour tester sa compréhension des principes du paladin à des confrontations avec des adversaires morts-vivants pour qu'il montre son courage et ses talents martiaux. Un candidat que réussit tous ces tests peut devenir paladin.
Profils suggérés : Templier, inquisiteur, guérisseur, dévot.

Intervention divine

Les dieux peuvent désigner un mortel comme paladin pour une raison qui leur est propre. Optionnellement, un mortel qualifié peut prier les dieux pour demander le statut de paladin. Un candidat convenable doit satisfaire à toutes les limitations mentales et physiques du paladin, et faire preuve d'une foi inébranlable. Ni l'âge ni le statut social ne sont importants, bien que des candidats plus jeunes de classes défavorisées sont généralement préférés. Les dieux guideront le candidat au long d'une série de quêtes et d'exercices pour s'assurer qu'il développe les talents nécessaires. Occasionnellement, les dieux peuvent octroyer des pouvoirs de paladin directement, sans épreuves ou entraînement.
Profils suggérés : Errant, chasseur de fantômes, inquisiteur, pourfendeur de Vers.

Aide du gouvernement

Les recruteurs de grandes monarchies sont continuellement à la recherche de jeunes candidats paladins, nécessaires au remplacement des paladins qui se retirent et sont tués en action. Les recruteurs dépendent largement de leurs contacts dans l'aristocratie, mais considèrent aussi des jeunes issus de familles de classes moyennes ou supérieures sans lien avec le gouvernement. Comme les recrues doivent commencer l'entraînement très tôt, les candidats peuvent n'avoir que 5 ou 6 ans. Les recruteurs examinent attentivement les antécédents des candidats potentiels, interrogent longuement les amis et la famille des candidats, et observent le travail et les jeux du candidat. Un candidat doit être robuste, émotionnellement stable, intuitif et bien élevé, des qualités qu'un recruteur expérimenté est capable de reconnaître même chez les enfants les plus jeunes. Pour chaque centaine d'enfants examinés, seuls deux ou trois sont retenus. L'entraînement initial d'un candidat commence chez lui. Avec la supervision et l'aide des tuteurs gouvernementaux, le candidat apprend à lire et à écrire, et reçoit une instruction de base en Étiquette et Religion. Il s'entraîne plusieurs heures par jour, et apprend à monter et soigner un petit cheval. Vers 7 ou 8 ans, le candidat déménage dans la maison d'un noble, seigneur ou paladin retiré où son entraînement commence au plus tôt. Il perfectionne son Équitation, apprend l'usage des armes (avec des répliques en bois à sa taille), et joue aux échecs et autres jeux simples apprenant la stratégie. I1 assiste aux fonctions officielles pour apprendre le protocole, et apprend à respecter et obéir à ses supérieurs. Occasionnellement, il accompagne des soldats dans des excursions militaires de routine, aidant à soigner leurs chevaux et observant comment ils se comportent en action. Un peu avant l'adolescence, il est affecté comme écuyer à plein temps à un paladin. Pour marquer l'événement, le candidat reçoit parfois des éperons du même genre que ceux du maître, en argent alors que ceux du maître sont en or. Sous la supervision du maître, le candidat apprend le maniement de l'épée et le combat monté. Le maître fournit un apprentissage quotidien sur l'éthique et la philosophie, détaillant chaque nuance des principes du paladin. I1 peut aussi envoyer le candidat en quête pour tester son caractère, comme par exemple ramener une plume de harpie ou une écaille de dragon-tortue. Le plus important est que le candidat accompagne son maître sur le champ de bataille et combat â ses cotés. Malgré son inexpérience, un candidat est censé supporter les mêmes devoirs qu'un paladin normal, sacrifiant sa vie si nécessaire pour protéger son maître ou défendre son monarque. Par conséquent, de nombreux candidats ne survivent pas à leur apprentissage. Ceux qui persévèrent de trois à cinq ans peuvent devenir paladins à plein temps.
Profils suggérés: Chevalier, émissaire, capitaine, écuyer.

Mentor

Des personnage sans relations avec l'Église ou le gouvernement peuvent rechercher un mentor pour leur apprendre le paladinat. Des mentors appropriés peuvent être des sages bienveillants, clercs reclus et paladins âgés. La plupart vivent une vie solitaire en marge de la société, libres d'obligations envers l'Église ou l'État. La plupart se sont forgés une philosophie unique, qui se substitue à la religion. Un étudiant potentiel devra normalement apprendre la foi de son mentor, quelle que soit sa complexité. Comme un mentor accepte rarement plus d'un étudiant à la fois, le paladin néophyte bénéficie d'une attention individualisée, complétant généralement son apprentissage en quatre ou cinq années. Malgré cette brièveté, cet entraînement est intense et éprouvant, se concentrant sur la maîtrise des armes, l'équitation et l'éthique. L'étudiant doit aussi jurer allégeance aux valeurs de son mentor, qui reprennent les composantes essentielles des principes du paladin. Le mentor déclare l'étudiant prêt pour le paladinat après un test final, ou bien l'étudiant doit le vaincre en combat, ou remplir une quête que le mentor n'a jamais pu remplir.
Profils suggérés: Errant, inquisiteur, chevalier du ciel, pourfendeur de Vers.

Titre hérité

Dans certaines cultures, le fils loyal bon d'un paladin peut automatiquement devenir lui-même paladin. L'avis de l'enfant est généralement sans importance ; une progéniture bien élevée suit les ordres de ses parents sans discuter. Les parents supervisent l'entraînement de l'enfant, qui commence dans la forteresse familiale. L'enfant apprend les manières et la discipline en gardant le bétail, servant les repas, et assistant le personnel. Ensuite, ses parents lui enseigneront à monter et à porter la lance, avec des instructions supplémentaires pour le maniement de l'épée, l'étiquette et la religion. Ils peuvent aussi l'inscrire à une académie royale ou une école de l'Église pour compléter son éducation. Si les parents meurent avant qu'il ne soit prêt pour le paladinat, l'Église ou le gouvernement assurera la suite de son éducation, un geste représentant l'appréciation qu'il a des services rendus par les parents de leur vivant.
Profils suggérés: Chevalier, templier, écuyer, dévot.

Cérémonie d'adoubement

Quand un candidat est prêt a assumer un rôle de paladin, l'occasion est généralement soulignée par une cérémonie formelle. L'officiel administrant peut être un représentant du gouvernement, un dignitaire de l'Église, le mentor, un parent du candidat, ou un avatar d'un dieu. Suivant la tradition ou les préférences du paladin, la cérémonie peut être publique, sur la place de la ville, ou privée, dans les quartiers de l'officiant ou dans un local isolé. La plupart des cérémonies incorporent le code d'adoubement du paladin décrit au chapitre 3. D'autres détails sont à l'appréciation du MD ; il est libre d'adapter ou de modifier les cérémonies décrites ici, ou de créer les siennes. Une cérémonie d'adoubement peut aussi fournir un point de départ pour une aventure. Le MD peut l'agrémenter d'un des événements suivants :

- L'officiel qui doit mener la cérémonie ne se présente pas (a-t-il été kidnappé ou pire ?).
- Un mage maléfique fait une intrusion destructrice en pleine cérémonie.
- Un vieil ami du candidat fait une apparition surprise, apportant un message urgent (rébellion dans un royaume voisin, découverte d'une civilisation ancienne).
- L'incantation d'un clerc, la manipulation d'une ancienne relique, ou l'ombre d'une éclipse ouvre un portail vers un autre plan d'existence.

Adoubement simple : La plus simple des cérémonies d'adoubement requiert que le candidat s'agenouille devant l'officiel administrant, qui tient une épée d'apparat au dessus de la tête du candidat. Une fois que le candidat a récité son code de comportement, l'officiel pose l'épée sur son cou ou ses épaules et le nomme paladin. Le nouveau paladin se relève, porte l'accolade à l'officiel et part.
Sacrement de l'épée : Au jour de la cérémonie, le candidat se lève avant l'aube et se baigne dans une rivière, purifiant son corps et, symboliquement, son esprit. Il revêt une robe blanche, symbolisant sa piété, liée fermement à la taille par une fine écharpe, représentant l'inconfort que tous les représentants de la foi doivent endurer. Entouré de la famille, des invités et des représentants de l'Église et du gouvernement, le candidat se tient face au soleil levant et récite son code de comportement. L'officiant lui présente une épée de cristal ou de verre qui symbolise la fragile frontière séparant le bien du mal. L'officiant gifle ensuite les deux joues du candidat ou le frappe à la poitrine, un geste emphatique lui ordonnant de toujours suivre son serment.
Jour de jeûne : Associée aux paladins entraînés par l'Église, la cérémonie du jour de jeûne commence deux jours avant la confirmation. Le candidat passe 48 heures seul dans une chapelle sombre, offrant des prières à sa divinité et ne se nourrissant que de pain et d'eau. À la fin de cette période, l'officiant ouvre les portes et fenêtres pour laisser le soleil entrer dans la chapelle.

Un à un, les professeurs du candidat, les membres de sa famille et les invités rentrent. Le candidat les salue individuellement, les remerciant de leur aide durant son entraînement. Quand ils sont tous arrivés, le candidat s'assied face à eux. L'officiant prononce un sermon sur l'importance de ce grand jour, ensuite le candidat s'agenouille devant lui et prononce son code de comportement. Le candidat s'agenouille alors devant l'officiant qui lui touche les épaules avec une épée et le baise au front. Le nouveau paladin quitte l'Église sous les applaudissements et chevauche ensuite à travers la ville afin que chacun puisse le voir. Le jour se termine par un grand festin, avec des danses et des jeux.

Le rite des sept agneaux : Le candidat rejoint six paladins dans une clairière ouverte. Les paladins ont apporté sept agneaux, tous blessés ou malades, suite à des causes naturelles. Un des paladins, l'officiant, récite quelques prières et fait dire au candidat son code de comportement. Chaque paladin impose alors les mains à un agneau, le soignant. Le nouveau paladin soigne le dernier agneau. De la laine des agneaux guéris est placée dans un sac de tissu, offert en souvenir au nouveau paladin.
Convocation des eaux bénies : Avant la cérémonie, l'officiant obtient l'armure d'un paladin mort au combat. Il garde le casque, et immerge ensuite le reste dans une rivière ou un lac, imprégnant symboliquement l'eau de l'esprit du paladin mort. Le candidat lave son costume de cérémonie dans ces eaux bénies ; un costume type se compose d'une chemise de lin, une tunique rouge ou pourpre, des fuseaux de soie, des chausses de cuir ornées d'argent et une robe dorée ornée d'images d'aigles et de lions. Le candidat fait sécher le costume mouillé au soleil. Le jour de la cérémonie, le candidat revêt le costume et rejoint les officiels près des eaux bénies. L'officiant et le candidat se tiennent sur un tapis de velours, entourés des dignitaires et invités. Après avoir récité le code de comportement, le candidat s'agenouille et boit dans les eaux. L'officiant présente au candidat le casque du paladin mort, terminant la cérémonie. Le nouveau paladin rejoint ensuite les invités pour un modeste repas à ciel ouvert

Activités de routine

Même lorsqu'un paladin ne remplit pas un édit, n'est pas en guerre, ou engagé dans une quête, il a toujours de quoi s'occuper. Quelques activités courantes sont décrites ci-dessous. Bien entendu, tous les paladins ne remplissent pas toutes ces activités. Un chevalier passe probablement plus de temps à faire respecter la loi qu'un errant. Un dévot peut consacrer plusieurs jours à convertir de nouveaux membres à sa foi, alors qu'un templier peut voir sa foi lui interdire tout type de prosélytisme. Bien que ni les joueurs, ni le MD ne soient obligés de tenir trace des activités du paladin entre les campagnes, quelques unes de ces activités de routines peuvent se prêter à une aventure. En patrouille de reconnaissance, un paladin peut rencontrer une réunion d'ogres, se préparant à unir leurs forces pour attaquer la forteresse royale. Le désir d'un paladin d'améliorer ses talents d'équitation peut le mettre sur les traces d'un cavalier légendaire. Une expédition de recherche de nouveaux fidèles peut soulever des problèmes avec une autre Église. La victoire à un tournoi peut voir le vaincu rechercher une mortelle vengeance sur la paladin.

Faire respecter la loi

Obligé d'éliminer le mal, un paladin recherche toujours des hors-la-loi, intervenant à chaque fois qu'il voit un crime se commettre. Les actes ouvertement maléfiques peuvent entraîner une réaction assez rude ; le paladin tue simplement le coupable sur le champ. Dans les sociétés où même les crimes les plus vils doivent passer devant le tribunal, le paladin se retient d'exercer la justice et mène le suspect aux autorités adéquates. Faire respecter la loi est plus que contrer les criminels. Un paladin disperse les foules agitées avant l'émeute et raccompagne les ivrognes à leur maison. II se débarrasse des armes illégales et autres contrebandes. II intercepte un cheval effrayé, soigne les victimes d'accidents, et ramène les enfants perdus à leurs parents. Il peut même nettoyer des ordures versées illégalement. Bien que la plupart des paladins font respecter la loi par principe, certains sont formellement nommés par leurs supérieurs pour faire la police locale. Ces paladins ont des patrouilles régulières à effectuer, généralement de nuit, quand surviennent le plus de crimes. Le paladin patrouille les zones désignées à pied ou à cheval, surveillant les étrangers, questionnant les personnages suspects, et gardant l’œil ouvert. 11s peuvent être autorisés à procéder à des arrestations, donner des amendes, ou même exécuter sur le champ. Ces paladins n'ont généralement qu'une juridiction limitée aux bordures de la communauté ou du royaume, mais peuvent demander l'extradition de criminels ayant cherché refuge sur d'autres terres.

Encourager la moralité

Un paladin utilise chaque opportunité d'encourager et promouvoir un comportement éthique. Il renforce le comportement loyal bon en reconnaissant les bonnes actions de citoyens ordinaires, exprimant son appréciation dans des réunions privées et cérémonies publiques. I1 donne des cours, prend part aux débats, et organise des groupes de discussion pour persuader les autres des avantages d'une vie morale. Il se présente comme un modèle aux plus jeunes, les épatant avec les récits de ses exploits et insistant sur la gloire d'une carrière au service du gouvernement ou de l'Église. Un paladin est aussi disponible pour des conseils, offrant son avis à ceux qui s'interrogent et un conseil à ceux qui sont troublés.

Entraînement

Un paladin entraîne continuellement son corps et son esprit, se concentrant sur les talents militaires. Il joute contre des mannequins empaillés, utilisant une technique nommée quintaine (voir illustration page 92). II se bat en duel contre plusieurs adversaires avec des épées entourées de chiffons. Il se familiarise avec tous les types d'armes, y compris celles improvisées à partir de branches, rocs et autres objets naturels ; avec un peu de pratique, un paladin peut construire une fronde utilisable avec un bout de tissu et un bout de cuir en quelques minutes. La plupart des paladins subissent un exercice physique journalier. Portant une armure complète, un paladin peut faire une excursion dans la montagne en portant un veau ou un agneau. Avec un poids fixé sur le dos, il peut tenter de traverser un lac à la nage. Il escalade des murs, grimpe à la corde, lutte avec d'autres guerriers et participe à des courses en forêt. Son régime comprend aussi l'exercice mental. Il peut mémoriser des passages des écritures saintes ou traduire des poésies dans d'autres langues. Il peut disséquer des cadavres d`animaux pour apprendre l'anatomie ou entretenir un jardin pour apprendre la botanique. Un rôdeur amical peut lui apprendre à pister des animaux ; un marin comment naviguer sur un bateau.

Entretien

Un paladin entretient son équipement dans la meilleure des conditions. Il garde son bouclier et son armure polie et à l'abri de la corrosion. Les éclats sont réparés, les griffures polies, les traces sont nettoyées. Les lames sont redressées, durcies au feu et réaffûtées à la pierre à aiguiser. Les vêtements reçoivent aussi une attention particulière. Un paladin lave généralement ses vêtements à la main dans l'eau froide, les presse (plutôt que de les tordre) avant des les pendre au soleil pour qu'ils sèchent. Il trempe ses sous-vêtements et chemises dans une barrique emplie de soude et de cendres de bois, et les frappe ensuite sur un roc. Les manteaux et capes peuvent êtres rafraîchis à la vapeur en les plaçant dans une pièce fermée avec de l'eau mise à bouillir. Les selles, bottes, ceintures et autres objets de cuir sont huilés et polis.

Devoirs de la cour

Les manières impeccables du paladin, son apparence frappante, et sa réputation impressionnante en font un invité très désirable pour des banquets, réceptions, et autres occasions formelles. Certains acceptent autant d'invitations que leur temps leur permet, spécialement provenant de collègues et dignitaires. Le refus peut être interprété comme une insulte. Souvent, son apparition se limite à faire tapisserie, ses supérieurs l'exhibant comme un trophée. Un paladin endure ces épreuves avec grâce, racontant ses histoires de guerre à des seigneurs empâtés et aux dames, en écoutant avec attention leurs commentaires ennuyeux. Un paladin en fonction dans d'autres pays représente souvent ses supérieurs. I1 fait les éloges aux funérailles et témoigne aux baptêmes, assiste aux mariages et anniversaires, ainsi qu'aux cérémonies de confirmation d'aristocrates étrangers. I1 peut aussi porter des documents et messages qui sont trop importants pour être confiés aux hérauts.

Devoirs militaires

Même en temps de paix, un paladin ayant des responsabilités militaires a fort à faire. S'il s'occupe d'une forteresse, il doit fortifier les murs avec du métal, élargir les douves et creuser des tranchées. De confortables provisions de nourriture, eau, munitions et médecines doivent être constituées. Il peut mener des manœuvres pour s'assurer que ses troupes répondront rapidement et correctement à des attaques surprises. Il consulte des ingénieurs et tacticiens pour savoir quelles faces de la forteresse sont les plus vulnérables. Il entraîne les archers à tirer à l'aveuglette, en cas d'attaque de nuit ou dans le brouillard. Sur le terrain, le paladin conduit des patrouilles de reconnaissance en territoire ennemi pour réunir des informations. I1 mène ses troupes dans des exercices pratiques pour les habituer à se déplacer dans les marais, déserts et autres terrains hostiles. I1 peut aussi faire des expériences militaires avec des animaux, utilisant des éléphants coopératifs comme animaux de bât, des banderlogs entraînés comme hommes de troupe et des bulettes charmées comme armes d'assaut.

Tournois

Un tournoi est une série de jeux formels donnant aux paladins et autres guerriers une chance d'utiliser leur talent au combat, d'impressionner les citoyens (et donc d'augmenter leur réputation) et même parfois de gagner un peu d'argent. Bien qu'ils soient un amusement, les tournois ne sont pas sans risques. Une mauvaise prestation peut coûter son honneur à un paladin. Une performance désastreuse peut lui coûter la vie. Les monarques et propriétaires influents organisent des tournois pour amuser leurs collègues et améliorer le moral de la communauté. Les tournois leurs donnent aussi la chance d'étaler leurs richesses d'une manière socialement

acceptable. Les messagers et hérauts font circuler la nouvelle d'un prochain tournoi, qui attire souvent des participants venus de centaines de kilomètres. Une atmosphère carnavalesque entoure les jours de tournoi. Des bannières colorées flottent au-dessus de gradins emplis de spectateurs. Des soldats paradent en armure brillante. L'arôme du porc rôti et des légumes à la vapeur flotte dans l'air. Des marchands vendent des poupées de paladins et autres souvenirs futiles. Les grand-mères commèrent, les bambins bambines et les joueurs placent des paris discrètement. Les tournois comprennent des duels à l'épée, concours de tir à l'arc et - l'attraction principale des joutes. Dans une joute typique, deux paladins montent leur chevaux aux extrémités opposées d'un champ, et lèvent ensuite leurs boucliers et lances. Sur un coup de cor de l'arbitre, ils chargent. Chacun essaye de désarçonner l'autre. Si aucun n'y réussit, ils reprennent place et recommencent. La gagnant rencontre un autre adversaire lors du round suivant. Celui qui vainc le plus d'adversaires lors de la journée est déclaré vainqueur. La victoire apporte l'honneur au paladin et au supérieur qu'il représente. Le paladin peut aussi gagner un modeste prix. La défaite, toutefois, signifie la disgrâce, et une performance volontairement médiocre est une violation de principes. Si le paladin a choisi une dame ou une autre personne pour être son champion, la victoire assure une impression favorable (modifiez le jet de réaction de au moins +1). La défaite est une humiliation, et la personne représentée peut éviter le paladin par la suite de manière définitive (modifiez le jet de réaction de -1 au moins ; dans aucun cas la réaction ne pourra être meilleure qu'indifférente). Si une performance médiocre insulte la personne représentée, ce peut être une violation de principes. Bien que les adversaires utilisent des lances mornées et sont priés de se conduire en "gentlemen", une joute provoque souvent des dommages sérieux, voire fatals. Même une lance mornée peut frapper mortellement, surtout si elle est portée par un paladin chargeant sur un cheval de guerre lancé à pleine vitesse. Parfois un paladin désarçonné coincera son éperon dans un étrier ; la monture désorientée peut traîner le pauvre paladin jusqu'à ce qu'il meure. Un concurrent ayant perdu peut ne pas accepter la défaite gracieusement, attaquant le gagnant avec une épée ou une masse. De telles attaques ont déclenché de réelles émeutes, avec plusieurs dizaines de blessés avant que la garde ne maîtrise la foule.

Une journée ordinaire

Voici une journée typique pour deux paladins différents : un chevalier nommé Sire Joncville, qui travaille à la forteresse de son roi, et Madeline de Fougenoire, une templière qui vit dans un monastère.

Sire Joncville (paladin de forteresse)

Sire Joncville se lève environ une heure avant l'aube, dans ses quartiers privés dans la cave de la forteresse. Il se lave dans un bassin de céramique rempli d'eau froide, s'habille ensuite d'une tunique à grandes manches lui arrivant à la taille, une tunique à manches courtes ornée de fourrure de renard, un fuseau de lin et des bottes de cuir. Il visite la chapelle de la forteresse pour la prière du matin, et passe ensuite à la cuisine pour un repas de bain et de bière. Joncville se rend aux quartiers de l'intendant pour une petite rencontre afin de préparer la journée à venir. L'intendant lui rappelle un banquet important le soir, l'anniversaire de la nièce du roi. Joncville assure à l'intendant qu'il y participera. Joncville rejoint trois compagnons dans les communs pour l'exercice du matin, qui porte aujourd'hui sur le levage de poids et le tir à l'arc. Durant ce temps, d'autres occupants de la forteresse se sont levés et commencent à remplir les communs. Des jeunes filles brodent des nappes pour la famille royale, des cuisiniers rôtissent des moutons pour la fête du soir et des enfants jouent bruyamment avec des fers à cheval. Après deux heures d'exercices, Joncville se rend aux écuries pour vérifier si le nouvel assistant a remplacé les fers de son cheval. L'hiver approchant, Joncville s'assure que les fers sont munis de cramponnets, des pointes métalliques qui améliorent l'adhérence sur le sol gelé. L'assistant a fini le travail, et Joncville examine attentivement chaque fer, vérifiant s'il y a des arêtes vives, si le poids est correct et si les clous sont bien mis. Satisfait, Joncville remercie l'assistant pour ce travail bien fait. Il est bientôt temps pour le tour de garde de Joncville. Il retourne à ses quartiers pour revêtir une cotte de mailles et prendre son bouclier, son épée, son arc long et ses flèches. À la cuisine, il prend une tarte aux harengs, assaisonnée de poivre et de cannelle qu'il mangera plus tard. Il grimpe l'échelle de la tour du bastion et s'installe derrière une meurtrière. 11 observe par celle-ci le vaste champ qui borde le mur nord du château. Tout est calme. Sire Norbielle, que Joncville relève, n'a rien à signaler. Pendant les huit heures à venir, Joncville observe silencieusement par la meurtrière, arc en main, ne s'arrêtant qu'en milieu d'après-midi pour manger sa tarte aux harengs. Sa garde se passe sans encombres. À cinq heures, Sire Iniss arrive pour relever Joncville. Joncville passe à la chapelle pour une prière de l'après-midi, et se rend ensuite à ses quartiers afin de se préparer pour le banquet. I1 change de tunique et de fuseaux, poudre son manteau de talc et fait briller ses chausses. Il polit aussi son bouclier et son épée ; le roi aime que ses paladins portent leurs armes pour impressionner ses invités. Le banquet démarre à sept heures pile. Il y a environ 70 invités de présents, le roi et sa suite compris, ainsi que différents aristocrates et hommes de bure et six des paladins du roi, dont Sire Joncville. Joncville prend son siège à l'extrémité de la table ; les invités de haut rang tels que la famille royale et les dignitaires ecclésiastiques, s'assoient près du centre. Un serviteur

apporte à Jon.cville son service de table, fait de couverts de fer, d'un chanteau (tranche de pain rassis servant d'assiette), d'un gobelet de fer et d'un bol à soupe orné d' argent. Après une bénédiction et une présentation des hôtes d'honneur, les serviteurs apportent des plats ornés de victuailles. Les pièces de résistance comprennent du blancmanger (poulet et riz, assaisonnés de sucre et amandes), des boulettes faites de poisson, mie de pain et oeufs, des oignons et pois en glacis, de la moutarde et des sauces au vin, et des fruits cuits à la vapeur. Joncville suit méticuleusement les règles de l'étiquette, prenant garde à essuyer sa cuillère après chaque utilisation et à prendre de petites portions. Le repas dure deux heures. Des serviteurs amènent des bols d'eau pour que les invités se lavent les mains, puis ils nettoient les tables. Les invités se retirent en salle de bal pour s'esbaudir. Des bardes et bouffons chantent et racontent des histoires, alors que les plus jeunes joignent leurs mains et dansent en cercle. Les invités plus âgés jouent au jacquet ou aux échecs, et s'engagent dans des commérages locaux. Joncville circule, prenant poliment part aux conversations. Vers la fin de la soirée, Joncville récite un poème composé spécialement pour l'occasion, accompagné d'un barde jouant du luth. La fête durera jusqu'aux petites heures du matin. Mais vers 11 heures, Joncville approche un aide et demande la permission d'être excusé. Joncville se retire alors en ses quartiers, et effectue une dernière prière avant de se coucher.

Madeline de Fougenoire (paladine d'Église)

Madeline de Fougenoire, une paladine-en-résidence au monastère de l'Espoir de l'Âme, commence sa journée à minuit, quand elle est éveillée par les cloches de la tour des prières. Madeline se lève, revêt un manteau de laine, des pantoutles de cuir et une coiffe de prière, puis rejoint ses compagnons paladins à la chapelle. Madeline récite une longue prière, se rend ensuite aux écuries pour nourrir et abreuver les chevaux du monastère, ce qui fait partie de ses devoirs. À l'exception de la prière, Madeline est censée garder un silence absolu. Ses tâches complétées, Madeline se recouche. La cloche la réveille de nouveau à cinq heures. Elle se rhabille, marche vers la chapelle et assiste au sermon du matin. Elle remplit les deux heures suivantes d'exercices, de méditation et de tâches ménagères. Une cloche signale le déjeuner, repas principal de la journée. Madeline apporte ses plats et couverts, comme tous les résidents du monastère. Le déjeuner est constitué de bœuf, mouton, pain et fruits, préparés simplement. Les restes sont distribués à des familles pauvres des environs. Après le déjeuner, Madeline reçoit ses ordres pour la journée. Madeline passera deux heures à préparer de la pâte à pain dans la cuisine, deux heures à assister le forgeron du monastère à forger des fers à cheval, et le reste des heures du jour à patrouiller les terres à pied. Des services de prière auront lieu approximativement toutes les trois heures, signalés par les cloches. À l'exception d'urgences ou de communications autorisées au préalable, Madeline restera silencieuse toute la journée. À huit heures, Madeline mange un repas du soir constitué de légumes et de pain dans la salle à manger. Elle nourrit et abreuve de nouveau les chevaux, et rencontre ensuite sa supérieure pour lui confesser les péchés qu'elle aurait pu commettre durant les 24 heures précédentes. Elle avoue avoir convoité les nouvelles sandales d'une amie. En pénitence, sa supérieure lui ordonne d'aider à nettoyer les écuries. Madeline rejoint ses quartiers, s'agenouille pour une dernière prière, et prend ensuite quelques heures de sommeil avant que la cloche ne la réveille de nouveau à minuit.

Amour courtois

Les philosophes de l'ère féodale croyaient que la vraie romance (ou "amour courtois") ne pouvait exister qu'en dehors des liens du mariage. Le mariage, pensaient-ils, substituait l'obligation et le devoir à l'émotion réelle (la campagne d'un MD peut toutefois permettre au mariage et à la romance d'évoluer conjointement - sans faire de jeu de mot). Pour le paladin, l'amour courtois est définissable comme un désir de l'esprit, une passion qui n'est jamais assouvie. L'objet de l'amour courtois d'un paladin (qu'il appellera sa bien-aimée) représente tout ce qui est bon et pur. Elle est moins une personne qu'un idéal romantique, comme le personnage d'un poème ou d'un rêve. Souvent, la bien-aimée est inaccessible, une personne inapprochable, telle que l'épouse d'un ami ou la descendance d'un monarque. Le paladin peut même ne jamais l'avoir rencontrée, seulement vue de loin. Que la bien-aimée retourne l'affection du paladin, ou en soit même informée, est sans importance. Souvent, le paladin garde ses sentiments secrets, se jugeant spirituellement inférieur à sa bien-aimée et ne voulant pas la déranger par ses attentions. Dans tous les cas, le paladin reste totalement dévoué à la bien-aimée, lui vouant une fidélité éternelle et sans faille.

Règles de l'amour courtois

Un MD peut permettre à des paladins d'expérimenter l'amour courtois. L'amour courtois ajoute une dimension de tragédie romantique à la vie du paladin, le consumant d'une exquise agonie et de passions inassouvies. Un PJ paladin peut succomber à l'amour courtois. Un paladin choisit typiquement sa bien-aimée tôt dans sa carrière, disons avant qu'il atteigne le niveau 5. Il lui reste généralement fidèle pour le reste de sa vie.

L'amour courtois persiste malgré les changements affectant le paladin ou sa bien-aimée. Il reste amoureux d'elle même s'il se marie (si l'amour courtois transcende la mariage, sinon ceci pourrait être une violation de principes), si la bien-aimée se marie, (ce qui peut en fait améliorer le côté tragique de cet amour), ou qu'elle meurt (l'amour courtois pour un objet absolument inaccessible est peut-être le plus "pur" de tous). Un paladin n'aura jamais plus d'une bien-aimée à la fois, ni n'abandonnera une bien-aimée pour une autre. La bien-aimée du paladin peut être toute PNJ attirante du sexe opposé, ayant préférablement un haut Charisme (15 minimum) et un alignement loyal bon. Des bien-aimées idéales seront issues des classes supérieures (aristocrates, officiels du gouvernement, paladins de haut niveau et propriétaires influents), princes et princesses, célébrités (poètes renommés, sages, mages) et les conjoints des rois et reines (une situation non sans péril, comme Sir Galahad l'apprit trop tard). L'amour courtois devrait provenir des éléments de la campagne. Le paladin peut poser la première fois les yeux sur sa bien-aimée lors d'un banquet officiel, ou la remarquer dans le public lors d'un tournoi. Elle peut être parmi les survivantes d'un navire naufragé. Ou elle peut simplement s'adresser à lui en lui demandant la direction de l'auberge la plus proche, sourire en le remerciant, et ensuite remonter à cheval et partir. Un simple regard ou une rencontre fortuite est tout ce qu'il faut pour piéger irrémédiablement le paladin. Le paladin lui-même peut choisir sa bien-aimée et lui déclarer sa flamme. Cette déclaration équivaut à une promesse sur ses principes ; le paladin doit lui rester fidèle par la suite. Optionnellement, le MD peut forcer les événements en observant le comportement du paladin. Si un paladin semble in habituellement attiré par une PNJ - s'inquiétant d'elle, l'observant longuement, la flattant servilement - le MD fera remarquer au paladin qu'il montre les premiers signes de l'amour courtois. Si le paladin persiste, le MD lui déclarera qu'elle est devenue sa bien-aimée. S'il le désire, le MD peut demander au paladin de faire un jet de Charisme. S'il réussit, le paladin a résisté jusqu'ici à l'amour courtois. Si le paladin continue à tourner autour de la PNJ, le MD pourra demander d'autres jets de Charisme.

Comportement : L'amour courtois n'implique la bien-aimée qu'indirectement. Ce n'est que rarement qu'un paladin confrontera la bien-aimée à ses sentiments. Pour la plupart, il garde ses obsessions pour lui, résigné à adorer sa bien-aimée de loin. Il exprime sa dévotion symboliquement, essayant d'apprendre d'elle tout ce qu'il peut, et se réjouissant de chaque occasion de jouir de sa présence. Dans une campagne, un paladin peut exprimer l'amour courtois des manières suivantes :

- Il compose des chants et poèmes en l'honneur de la bien-aimée.
- I1 porte les couleurs de la bien-aimée à un tournoi. · I1 fait parvenir des cadeaux anonymes à la bien-aimé.
- I1 attache une boucle de cheveux de la bien-aimée à son bouclier, ou place un bout de tissu de sa robe sous son armure, près du cœur.
- S'il entend quiconque parler en mal de sa bien-aimé, il lui ordonne de retirer ses paroles ou de lui rendre compte (se battre en duel à mort).
- Il s'arrange pour être invité à un banquet où elle sera présente (et il passera probablement la soirée entière à l'opposé d'elle dans la pièce, trop embarrassé pour oser l'approcher).
- I1 interroge longuement toute personne ayant des informations sur sa bien-aimée, aussi triviales soient-elles.
- Il s'éloigne de son chemin pour visiter des endroits importants pour sa bien-aimée (la ville de sa naissance, son école, un lac qu'elle aime).

Avantages et inconvénients : Bien que les expressions de l'amour courtois impliquent essentiellement le jeu de rôles, le MD peut souhaiter imposer des pénalités et bonus dans certaines situations. Par exemple, une des circonstances suivantes peut emplir le paladin de tant de joie qu'il bénéficie d'un +1 ou +2 aux jets de caractéristiques, d'attaque et aux dégâts pour une durée allant de quelques heures à quelques jours. Le MD détermine la nature de ces bonus et leur durée, suivant leur intensité et les circonstances qui en sont la cause.

- La bien-aimée souri innocemment au paladin depuis le bout de la pièce.
- La bien-aimée lui envoie une note de remerciement pour un cadeau.
- La bien-aimée félicite le paladin pour une performance exceptionnelle lors d'un tournoi.
- Lors d'une fête ou d'un banquet, la bien-aimée approche le paladin et l'entretient d'un sujet quelconque.
- La bien-aimée offre au paladin un gant ou son mouchoir.

De même, une expérience pénible peut provoquer un affaissement du paladin, des langueurs ou son désespoir, qui dureront de quelques heures à quelques jours, au choix du MD. Durant ce temps, il fait ses jets avec un malus de -1 ou -2. La cause peut en être :

- Une boucle de cheveux, morceau de tissu ou autre souvenir de la bien-aimée est perdu.
- La bien-aimée méprise ou ignore le paladin lors d'un banquet ou d'une fête.
- Le paladin porte les couleurs de la bien-aimée lors d'un tournoi, mais perd la joute.
- La bien-aimée annonce ses fiançailles avec un autre.
- La bien-aimée est blessée ou tombe malade.

Pénalités de principe : Un vœu d'amour courtois est aussi grave qu'un vœu sur le code de principes. Si un paladin devait trahir sa bien-aimée en parlant en mal d'elle, en ne respectant pas une promesse qu'il lui a faite, en ignorant ses gestes d' amitié, ou - pire que tout - en succombant aux charmes d'une autre, il commettrait une violation de ses principes. Le MD choisira une punition appropriée sur les tables du chapitre 3.
Romance couverte : Occasionnellement, la bien aimée répondra à l'affection du paladin. Dans ce cas, le couple peut s'embarquer pour la romance. Ils peuvent exprimer ouvertement leur amour, mais il est plus probable qu'ils continueront de s'aimer en secret. Des amants secrets prennent beaucoup de peine à arranger des rencontres clandestines, ne signent pas leurs lettres d'amour et échangent des cadeaux anodins pour ne pas attirer l'attention. La découverte d'une romance illicite peut avoir des conséquences sérieuses pour le paladin et son aimée. La famille de la bien-aimée peut s'opposer à leur affaire, ou des différences de rang rendre cette romance inacceptable. Pour séparer le couple, la famille de la bien-aimée peut l'envoyer en des terres lointaines. La famille peut demander réparation pour compenser son humiliation. Une affaire secrète peut constituer une violation des principes du paladin, spécialement s'il néglige ses activités ou aime une personne engagée vis-à-vis d'un autre (les sentiments du paladin peuvent être assez forts pour qu'il se résigne à subir les punitions accompagnant une violation de ses principes pour être près de sa bien-aimée). Si le paladin épouse sa bien-aimée, tous les avantages, malus et autres conditions associées à l'amour courtois, disparaîtront progressivement, remplacés par les sentiments plus stables et moins volages accompagnant le mariage. La réapparition d'un amour courtois pour un paladin marié doit être considérée comme une violation grave.

Économie

De nombreux paladins vivent dans un état de quasi pauvreté. Leurs principes limitent la quantité d'argent qu'ils peuvent économiser, et le coût de la vie, les aumônes et les frais de forteresse pèsent fortement sur les maigres fonds qu'ils peuvent acquérir. La plupart des paladins n'ont pas le temps, les ressources ni les aptitudes pour gagner de l'argent comme artisans ou marchands. Les affaires, autres que celles impliquées par la gestion de la forteresse, sont souvent difficiles ou interdites. Les paladins aux antécédents influents bénéficient rarement des richesses de leurs familles ; leurs principes leurs interdisent d'accepter d'importantes sommes, et l'héritage direct apporte souvent la majorité des possessions à l'État à la mort des parents. En plus de ces difficultés, la plupart des gouvernements et Églises requièrent que les paladins acquièrent et entretiennent leurs propres montures et équipements, considérant qu'ils en prendront plus de soin s'ils leur appartiennent. Alors, d'où un paladin tire-t-il son argent ? En plus des trésors et récompenses, voici quelques unes des sources les plus courantes :

Salaire

Bien que les paladins soient censés servir leur gouvernement par loyauté plutôt que dans l'attente d'une rétribution, de nombreuses monarchies octroient à leurs paladins un petit salaire, excédant rarement 10 po par mois. Le paladin est censé acheter tout son équipement, vêtements et nourriture, bien que le gouvernement puisse lui fournir le gîte et le couvert. Quand le paladin devient plus expérimenté, son salaire peut augmenter modestement, peut-être 1 -2 po par niveau. Dans la plupart des cas, ce salaire cesse lorsque le paladin construit sa propre forteresse. Le salaire ne concerne pas les paladins indépendants, ceux qui ont voué allégeance à un mentor plutôt qu'un gouvernement, ou qui travaillent avant tout pour une Église. Une Église peut offrir le gîte et le couvert, mais ne donnera de l'argent que dans les cas d'urgence. L'argent donné par une Église est généralement un prêt, que le paladin se devra de rembourser au plus tôt.

Mercenariat

Quand son gouvernement ou son Église est en paix, le paladin peut se louer comme mercenaire à des monarchies amies ou à d'autres employeurs. Les supérieurs du paladin négocient les termes, y compris la longueur du service, ce en quoi il consiste et la rémunération. D'une manière ironique, un paladin peut gagner bien plus comme mercenaire que comme soldat salarié de son gouvernement ; un salaire mensuel dépassant 100 po est courant. Toutefois, le paladin peut avoir à payer jusqu'à 90 %o de cette somme à ses supérieurs, en récompense pour avoir loué ses services.

Hypothèque

Un paladin peut obtenir de l'argent de son Église ou gouvernement en utilisant sa forteresse ou d'autres biens comme garanties. Les garanties et termes de remboursement sont généralement assez stricts. Les garanties peuvent représente jusqu'à 100 fois la valeur du prêt. Les remboursements mensuels peuvent s'élever à 10-20 % de la somme prêtée, sur une durée minimale d'un an. Un paladin peut aussi obtenir un prêt sur des services

futurs, comme soldat, professeur ou ouvrier. Les prêteurs d'argent sont généralement d'accord pour ces arrangements, sachant qu'un paladin tient sa parole.

Rançon pour des otages

En temps de guerre, un paladin peut capturer des soldats ou dignitaires, et ensuite demander une rançon pour les libérer. L'infanterie et les écuyers rapportent rarement une rançon élevée - voire aucune - mais un dignitaire ou autre personnage important peut impliquer des sommes importantes ("rançon royale"). S'il travaille pour un gouvernement ou une Église, les supérieurs du paladin réclament généralement une part importante de la rançon. Rançonner des prisonniers n'est pas une violation de principes, tant que les prisonniers sont d'alignement bon ou neutre ; des prisonniers maléfiques sont généralement exécutés ou mis à disposition des autorités compétentes.

Rançon en tournoi

En plus des petits prix monétaires lors des tournois, les paladins peuvent gagner de l'argent en rançonnant leurs adversaires. Dans certains tournois, le perdant doit fuir le champ de bataille et se réfugier dans la forêt ou les montagnes. Le vainqueur peut le poursuivre. Si le vainqueur localise et rattrape le perdant dans un temps donné (par exemple avant le coucher du soleil), le perdant doit lui payer une rançon pour sa liberté. Une rançon typique se monte à 1-10 po, mais une rançon pour un adversaire de haut niveau peut doubler ou tripler par rapport à cette somme. Les supérieurs d'un paladin écument généralement un gros pourcentage de ces rançons.

La personnalité des paladins

Les caractères dominants, un simple mot qui résume la personnalité, décrivent la nature essentielle du personnage et la manière dont il se mêle aux autres. La personnalité d'un personnage comprend de nombreux éléments, mais le caractère dominant est le trait dont proviennent toutes les composantes de la personnalité. Un caractère dominant peut être choisi pour des paladins (ou autres personnages, pour ce point). Une liste reprenant plusieurs possibilités vous aidera. Comment choisir un caractère dominant ? Il n'y a pas de "bonne" manière, mais vous êtes sur la bonne piste si une description donnée colle à votre vision du personnage. Par exemple, si vous imaginez votre paladin chargeant aveuglément en bataille, écharpant ses ennemis sans remords, son caractère dominant pourrait être vengeur. Si vous l'imaginez réservé et cafardeux, il pourrait être tourmenté. Les descriptions qui suivent sont volontairement vagues pour laisser la place à une interprétation personnelle. Vous pouvez aussi choisir des caractères secondaires pour étoffer le caractère dominant. Chaque description vous donnera quelques options. Choisissez-en une ou deux qui vous plaisent, ou créez les vôtres. Tous les caractères secondaires conviennent, tant qu'ils ne contredisent pas le caractère dominant. Un paladin vengeur peut être brutal, mais probablement pas timide. Les caractères dominants fonctionnent mieux avec certains profils. Chaque description donne quelques suggestions, mais ne les laissez pas vous limiter. Utilisez un caractère avec n'importe quel profil vous convenant. Vous pouvez aussi mélanger plusieurs caractères corollaires, ou même les ignorer totalement. Les volumes précédents des Manuels Complets comprennent des listes d'archétypes tirés de la littérature, de films et autres sources fictives et mythologiques. Beaucoup de ces archétypes sont adaptables aux paladins. Le Manuel Complet du Barde contient une série de tables pour déterminer les traits de personnalité au hasard pour des bardes ou tout autre personnage.

Caractères dominants

Agressif

Le paladin agressif fait parler l'acier. Mal à l'aise dans les situations sociales et impatient lors des négociations, il est plus à l'aise sur le champ de bataille. Il aime le combat, surtout les rencontres en mêlée avec des ennemis assez extraordinaires pour faire un bon combat. Doté d'une forte personnalité qui cache souvent ses émotions, c'est un compagnon plein d'esprit et un adversaire redoutable.
Traits .secondaires : Héroï que, impulsif, hautain, roublard, cassant, inspirant.
Profils suggérés : Chevalier, inquisiteur, capitaine, pourfendeur de Vers.

Curieux

Le paladin curieux a une soif inextinguible de connaissances. Ouvert et aimable, ses intérêts ne connaissent pas de limites ; il est autant fasciné par les techniques de culture du riz des fermiers elfes que par les rituels d'accouplement des ankhegs. Sa curiosité frustre souvent ses compagnons, qui attendent de continuer le voyage alors qu'il traîne derrière, discutant de doctrine avec un prêtre local ou captivé par un oisillon en train de sortir de l'œuf.
Traits .secondaires : Insouciant, superficiel, bavard, sage, distrait, chaud, studieux.
Profils suggérés : Templier, émissaire, errant, écuyer.

Cynique

Aussi dévoué à ses principes que les autres paladins, le cynique voit la recherche de la justice comme admirable, mais absolument futile. L'avarice, l'intérêt personnel et la haine semblent dominer le monde. La compassion et le don de soi sont rares. Les avocats du bien sont submergés sans espoir. Le paladin cynique combat sans lassitude pour ses principes, mais ne peut se débarrasser du sentiment que ce travail est vain. À ses yeux, l'optimiste est touchant mais naï f, il est décourageant de voir que c'est une réaction très compréhensible dans un monde aussi dur.
Traits secondaires : Nerveux, vif d'esprit, réfléchi, doux cœur, cafardeux, affable.
Profils .suggérés : Expatrié, chasseur de fantômes, dévot, pourfendeur de Vers.

Gentilhomme

Le gentilhomme paladin est homme de goût, plus à sa place dans un bal officiel que sur le champ de bataille. Ses talents militaires sont aussi bons que ceux d'autres paladins, mais il conçoit le combat comme une désagréable nécessité ; il disposera de ses ennemis au plus vite, de préférence avec style. Il possède les meilleurs vêtements et le plus bel équipement qu'il peut se permettre, et passe autant de temps à se pomponner que les autres à affiner leurs talents de maîtres d'armes. Il est fort préoccupé par l'étiquette courtoise et l'élégance, attendant impatiemment le jour ou il pourra se retirer dans sa propre forteresse et vivre en gentleman farmer.
Traits secondaires : Vaniteux, prude, romantique, intellectuel, précis, dogmatique.
ProfiLs suggérés : Chevalier, émissaire, maréchal, écuyer.

Optimiste

Implacablement joyeux et confiant, le paladin optimiste vit la plus belle des vies dont il puisse rêver. Il est totalement convaincue de la justesse de sa cause, et attend de chaque jour de nouvelles opportunités d'apporter plus de bien dans le monde. Il se délecte de la compagnie des autres. Ses camarades trouveront en lui une source d'inspiration et d'espoir dans les moments les plus difficiles.
Traits secondaires : Paternel, faisant preuve de compassion, extraverti, docile, marrant, détendu, chaleureux.
Profils suggérés : Errant, inquisiteur, chevalier du ciel, écuyer.

Philosophe

Le paladin philosophe est attiré par les plaisirs de l'esprit, préférant entendre une poésie que d'assister à une joute, lire un texte scientifique que de boire un verre de vieux vin. Il apprécie les débats des sages sur la religion et l'histoire, et est fasciné par les nouvelles cultures. Son aptitude à l'analyse intellectuelle en fait un excellent tacticien et un conseiller avisé. Rarement impulsif, ses actes sont mesurés et délibérés, issus de la logique et non pas de l'émotion.
Traits secondaires : Réfléchi, froid, hésitant, exempt de passion, méticuleux, curieux.
Profils suggérés : Chevalier, templier, errant, guérisseur.

Prudent

Le paladin prudent agit avec délibération et prévoyance, persuadé que la fortune sourit aux prudents. II pèse ses mots avant de parler et rechigne à accepter une mission non préparée méticuleusement. Son approche exempte de passion, rationnelle, des problèmes en fait un superbe technicien et arbitre, bien que certains le trouvent froid, voire calculateur. Il est raisonnable danses affaires privées, gère bien sa forteresse, évite les dettes, et succombe rarement à la tentation.
Traits secondaires : Fin, perspicace, inamical, arrogant, passionné, réfléchi.
Profils suggérés : Chasseur de fantômes, inquisiteur, capitaine, pourfendeur de Vers.

Secret

Pour des raisons qui lui sont propres, le paladin secret révèle peu de ses antécédents, motivations et personnalité, même à ses plus proches compagnons. Il peut porter une capuche ou une visière en tous temps pour cacher ses traits, s'habiller de noir ou d'une autre couleur sombre, et couvrir ou ôter tout signe héraldique de son équipement. Il est renfermé, ne parlant que rarement et en cas de nécessité absolue, il peut même porter un foulard autour de sa bouche pour étouffer sa voix. Bien qu'il remplisse fidèlement ses obligations envers le groupe, il reste à distance de ses compagnons. Il y a de nombreuses raisons possibles à son comportement. Il peut fuir la justice, injustement accusé d'un crime, ou renégat d'un gouvernement ayant fait alliance avec le mal. Il peut être en pénitence suite à une violation de ses principes. Ou "il" peut être une femme, forcée de cacher son sexe suite aux habitudes sociales empêchant les femmes de devenir paladines.
Traits secondaires : Tranquille, studieux, excentrique, impulsif, menaçant, nerveux.
Profils suggérés : Apatride, chasseur de fantômes, inquisiteur, pourfendeur de Vers.

Tourmenté

Le paladin tourmenté vit dans les ombres de l'insécurité et du doute de soi. Il s'impose des modèles impossibles à suivre, mesurant parfois ses actes à la lumière de ceux de paladins renommés de l'histoire ou de la légende, oubliant totalement que ces actes peuvent être totalement fictifs ou avoir été exagérés. En son cœur, le paladin tourmenté s'estime indigne de servir son gouvernement ou son Église, malgré ses principes stricts et sa performance sans failles sur le champ de bataille. Il se moque des félicitations, ignore l'assurance de ses amis, et se réprimande continuellement pour des erreurs qu'il pense avoir faites.
Traits secondaires : Affable, maussade, analytique, timide, humble, triste.
Profils suggérés : Chevalier, templier, expatrié, écuyer.

Vengeur

Une haine passionnée du mal alimente le paladin vengeur, qui écrase ses adversaires avec une furie sauvage. Souvent, la vengeance le motive ; il a peut-être vu ses parents abattus par des ogres saouls, ou son village pillé et brûlé par un seigneur de guerre maléfique. Dans tous les cas, il semble décidé à éradiquer seul toute présence maléfique de la planète.
Traits .secondaires : Inapprochable, sujet à des sautes d'humeur, amer, hardi, violent, inspiré.
Profils suggérés : Chevalier, apatride, chasseur de fantômes, chevalier du ciel, pourfendeur de Vers.

Forteresses

Comme les guerriers et rôdeurs, les paladins peuvent construire et entretenir des châteaux, forts, temples et autres types de forteresses. Mais la forteresse du paladin est plus qu'une résidence. C'est un monument à ses principes, un tribut à sa divinité, et un symbole d'une vie de service. Elle peut fonctionner comme base militaire, bureau administratif, sanctuaire religieux, prison, réserve à trésors, ou centre d'entraînement. Elle peut aussi produire de modestes profits issus des cultures, taxes et rentes. Un paladin peut acquérir des terres à tout moment de sa carrière, mais il doit être au moins de niveau 9 avant de pouvoir établir une forteresse. Les paladins de plus bas niveaux n'ont pas la réputation et les contacts, ni généralement les fonds monétaires nécessaires à la construction et l'entretien d'une forteresse. Même au niveau 9, toutefois, un paladin devra agir prudemment. Une forteresse requiert énormément de temps et d'argent. Souvent, le paladin doit surveiller une équipe de travailleurs et une garnison de soldats, dont la plupart attendent un salaire régulier. Un paladin peut être confronté à des coûts stupéfiants pour l'entretien, qu'il ne pourra négliger-un bâtiment en ruines nuira à sa réputation et peut même être punissable en tant que violation de ses principes (voir chapitre 3). Si un paladin décide de tenter l'aventure, il doit déterminer l'emplacement du futur bâtiment, sa taille et ses plans, ainsi que son utilité. Le bâtiment sera-t-il sa résidence principale ou une résidence occasionnelle ? La création de revenus est elle une considération première ? Le tout-public y aura t'il accès ou l'entrée sera-t-elle limitée à certaines personnes ? Combien peut-il se permettre d'investir ? Les officiels de son gouvernement et de son Église sont-ils favorables ou mettent-ils des bâtons dans les roues ? Fourniront-ils un appoint de main d'œuvre, prêt ou matériaux ? Il n'y a pas de procédure déterminée pour bâtir une forteresse, mais les étapes suivantes sont généralement présentes.

Permission

Si un paladin a des liens forts envers son gouvernement ou son Église, il doit demander aux officiels appropriés la permission de construire sa forteresse. Dans la plupart des cas, ces officiels voudront connaître les plans du paladin en détail, particulièrement la taille de la forteresse prévue, sa conception et ses fonctions. Les officiels peuvent demander à consulter les comptes du paladin, y compris ses avoirs, revenus projetés et dettes actuelles. Si le paladin a une bonne réputation et répond correctement à leurs questions, les officiels accordent généralement la permission, liée à quelques conditions. Par exemple, le paladin peut devoir accepter de vivre dans la forteresse un certain nombre de mois par an ou de payer une taxe de maintenance annuelle (en plus de ses aumônes normales). Il peut être tenu pour responsable des dettes de tous les travailleurs qu'il emploie. De plus, les officiels peuvent demander le droit d'utiliser sa forteresse à des fins militaires en temps de guerre. Finalement, ils peuvent exiger un accord signé qui les rend propriétaires de la forteresse si le paladin devait jamais violer leur accord.

Acquisition des terres

Les paladins acquièrent généralement les terres pour leur forteresse par des dons et chartes provenant du gouvernement ou des officiels de l'Église. Une charte permet au paladin d'administrer le terrain à son gré, alors que les officiels en gardent la propriété. Le terrain sujet à des chartes se trouve généralement hors de la juridiction du gouvernement ou de l'Église, ce qui veut dire que le paladin pourra avoir à défendre son terrain contre d'autres personnes le réclamant. Les monarques octroient parfois des terres sous forme d'un bénéfice ; c'est-à-dire que le paladin gère le terrain comme il l'entend, mais en échange de ses services militaires. Bien que la monarchie retienne techniquement la propriété du terrain, le paladin garde tout l'argent des fermages et autres apports d'argent. Cette charte reste valide tant que le paladin remplit ses obligations militaires. De plus, la monarchie accepte de fournir des soldats pour défendre la forteresse, et de ne pas se mêler des décisions du paladin. Un don transfère la propriété légale directement et sans équivoque au paladin. Le meilleur don est un cadeau, offert en reconnaissance d'une carrière méritante, ou en récompense pour une victoire militaire ou un autre acte de service exceptionnel. Un don de dépendance offre la propriété d'un terrain au paladin après qu'il y ait vécu une période déterminée (généralement 5 à 10 ans). Quand un monarque fait un don, il spécifie aussi ce que deviendra le terrain à la mort du paladin. Un arrangement de réversion retourne la propriété au roi (ou au précédent propriétaire). Un don à perpétuité permet au paladin de désigner un héritier pour ses terres, généralement son successeur. En cas de dons et chartes, un paladin accepte généralement le terrain qu'on lui offre. Un paladin qui veut avoir plus à dire sur la taille et le type de terrain considérera d'autres options. Il peut par exemple demander à son seigneur la possession d'une terre conquise ; c'est à-dire une portion de territoire confisqué à une armée ennemie ou libéré d'un clergé hérétique. Des paladins influents et ayant des relations peuvent acheter le terrain ou négocier un bail, en payant chaque mois jusqu'à avoir payé l'entièreté du terrain. Les prix des terrains varient énormément, mais un paladin peut s'attendre à payer 50 à 200 po par acre de propriété en friche sous un bon climat à distance raisonnable d'une communauté civilisée. Un paladin peut aussi être responsable d'une régence ou d'un dépôt, un endroit qu'il ne possède ni n'occupe. Suivant les ordres de son gouvernement ou Église, le paladin surveille l'endroit et effectue les décisions de gestion, y compris prendre des employés et entretenir les défenses.

Localisation du site

Les paladins choisiront le site de leur forteresse en pensant aux avantages défensifs, au côté pratique et aux coûts cachés. Une forteresse dans une vallée est plus difficile à défendre qu'au sommet d'une colline. L'accès à une rivière rend les douves plus faciles à remplir. Une forêt produit du bois de charpente et des fruits pour se nourrir. Les terres près d'une ville seront plus chères que près d'un village, mais la main-d'œuvre et les matériaux seront plus faciles à trouver. Si le paladin veut cultiver ou s'il compte s'étendre plus tard, il devrait acheter tout le terrain nécessaire dès le début plutôt que de construire sa forteresse et de faire monter le prix des terrains avoisinants. Les paladins n'ayant pas les ressources pour acheter du terrain ou la patience d'attendre un don peuvent s'installer dans une terre sauvage n'appartenant à personne. Si le paladin a de forts liens envers son Église ou gouvernement, il peut devoir proclamer que ce terrain appartient à ses supérieurs. Toutefois, si le terrain est suffisamment éloigné et n'a pas de valeur évidente au point de vue militaire ou économique, cette proclamation peut n'être qu'une formalité ; ses supérieurs le lui offrent sans conditions. Bien entendu, si le paladin n'est pas lié à un gouvernement ou une Église, il peut proclamer que ce terrain lui appartient. Bien qu'une forteresse dans des terres sauvages permette l'indépendance, elle amène aussi des problèmes. Si une armée ennemie l'assiège, le paladin ne peut demander de l'aide à son gouvernement. Il est seul pour défendre ses biens contre les monstres et les personnes convoitant son terrain. I1 peut avoir du mal à trouver des soins, de la

nourriture et d'autres ressources. Les dommages issus de feux de forêt et autres désastres naturels peuvent être difficiles à contenir.

Plans

Les plans de forteresses vont de petites forts (essentiellement des maisons fortifiées) à des châteaux constitués de multiples bâtiments et de défenses élaborées. Les considérations budgétaires et éthiques, toutefois, restreignent généralement les paladins à de petites constructions. Si un paladin veut dépenser plus de 150.000 po dans une forteresse, (voir "Temps et argent" plus bas) il doit demander la permission à sa divinité. Si les intentions du paladin sont honorables - si par exemple la construction est destinée à honorer la divinité ou à produire des emplois pour de pauvres paysans - la permission sera généralement accordée. En raison de ses obligations d'austérité (chapitre 3), un paladin n'établira jamais de territoire ou d'empire. Quand c'est possible, la forteresse d'un paladin comprend les éléments suivants :

Cour : Elle est ouverte et entourée d'un mur protecteur. Les communs sont généralement circulaires ou rectangulaires, mais la forme dépend avant tout du terrain.
Donjon : La structure principale de la forteresse, le donjon est une construction rectangulaire ou cylindrique avec d'épais murs de pierre s'élevant à 15-25 m de haut. Le donjon est la résidence principale du paladin, de sa famille et de ses aides les plus proches. Il sert aussi de dépôt et d'abri d'urgence pour les travailleurs et soldats si des intrus devaient franchir les murailles. Les autres constructions de la forteresse comprennent des entrepôts, baraquements, granges et ateliers. Ces bâtiments sont faits de bois ou de pierre, et ont des tailles comprises entre 6 x 6 m et 12 x 18 m. La plupart n'ont pas d'étages, quelques unes peuvent en avoir un. Les bâtiments peuvent être arrangés en petits groupes ou reliés par des passages couverts pour former une structure commune.
Douves : C'est un fossé empli d'eau ou de boue qui encercle les murs de la forteresse. Pour dissuader les intrus, des douves doivent avoir au moins 3 m de large et être profondes de 3 m.
Murailles : Typiquement, le mur extérieur de la forteresse fait de 5 à 15 m de haut et au moins 3 m de large. Le mur est fait de pierre, souvent renforcée avec du bois ou du métal. Une entrée proéminente, appelée barbacane, constituée de deux tours de pierre, mesure 6-9 m de haut, les tours étant espacées de 6-12 m. Une porte de bois renforcée de barres de métal se trouve entre les tours. Une petite construction appelée portail peut se trouver à proximité de la porte ; les gardiens du portail surveillent les allées et venues des visiteurs de la forteresse. Pour permettre le passage des douves, les gardes abaissent un pont-levis, constitué d'une plate-forme de bois reliée par des chaînes à un treuil. L'entrée peut être encore protégée par une grille de métal appelée herse, levée et abaissée par des cordes. Un parapet prolonge le mur extérieur. Les défenseurs de la forteresse se tiennent derrière ce parapet pour se protéger des projectiles ennemis. Quelques parapets s'étendent sur les murailles, permettant aux défenseurs de lancer des rochers ou de verser de l'huile bouillante sur la tête des envahisseurs par des trous dans le sol.
Temple : Après le donjon, le temple (ou chapelle, cathédrale, église, suivant la religion du paladin) est la structure la plus importante du château. Le temple est généralement en pierre, de forme cylindrique ou rectangulaire, et adjacent ou directement accolé au donjon. Les paladins préfèrent des temples ordonnés, et tous les fonds en surplus dans le budget iront à des fournitures supplémentaires, décorations et particularités architecturales. Des frises et des jardins alpins sont courants ; des statues, fontaines et toits ornés sont moins courant mais extrêmement désirables.
Tours : Plusieurs tours de pierre se tiennent le long des murs, mesurant chacune 9 m ou plus. Les tours carrées sont moins résistantes et plus chères que les tours rondes, mais plus faciles à construire. Les soldats se tiennent sur les toits des tours, protégés par des parapets, et lancent des javelots et rochers sur les adversaires. De l'intérieur de la tour, ils tirent des flèches par les meurtrières.

Temps et argent

Les forteresses de paladin ne sont pas données. Les coûts de trois configurations sont indiqués ci-dessous ; les prix comprennent la main-d'œuvre, mais pas le terrain.

Petite. Une tour fortifiée, qui fait office de donjon, entourée d'une muraille protectrice avec une ou deux petites constructions et dortoirs. Coût : 40.000-60.000 po.
Moyenne. Un fort ou une villa modestes consistant en un donjon de 15 m, entouré d'une douve et d'une muraille, avec un petit temple, et une ou deux tours de pierre et quelques constructions auxiliaires. Coût : 80.000-120.000 po.

Grand. Un modeste château, comprenant un donjon de 24 m, un temple accolé, une muraille de 15 m (avec remparts), douves, trois tours ou plus, et plusieurs constructions auxiliaires (granges, dortoirs, entrepôts). Coût : 130.000-170.000 po. Des décorations élaborées (comprenant des matériaux de qualité supérieure et une main-d'œuvre exceptionnelle), des conditions de travail difficiles (manque de travailleurs ou pluie continuelle) et des contretemps inattendus (un mur s'écroule ou une moisissure atteint l'entrepôt de bois de charpente) peuvent augmenter le prix de 50-100 °l~. D'un autre côté, un peu de chance peut diminuer les prix. Un monarque sympathique peut par exemple offrir de la main-d'œuvre, ou le propriétaire d'une mine faire un prix de gros sur la pierre. Dans tous les cas, le MD a le dernier mot sur les coûts de construction, ainsi que sur les circonstances l'affectant. Pour estimer le temps nécessaire à la construction d'une forteresse, divisez le prix final de la forteresse par 1.000, et multipliez ce résultat par ld4jours. Par exemple, une forteresse de 100.000 po prend 100-400 jours de travail. Gardez toutefois à l'esprit qu'une telle entreprise se déroule rarement sans interruptions. Des pénuries de matières premières, mauvais temps, travailleurs malades et blessés, et attaques de monstres peuvent doubler le temps, ou même le tripler. Même un modeste château peut prendre plusieurs années à construire.

Équipe

Gérer même la plus petite des forteresses requiert plus d'attention que le paladin seul n'en peut fournir. Une équipe loyale - composée de travailleurs, soldats et quelques spécialistes expérimentés - est nécessaire pour gérer les opérations journalières de la forteresse et coordonner une défense efficace. Réunir une équipe est particulièrement difficile pour un paladin, puisqu'il n'attire pas de suivants comme les autres guerriers. De plus, un paladin ne peut réunir que des personnes d'alignement loyal bon, ce qui limite le nombre d'élus potentiels. En raison de ces restrictions, un paladin peut être tenté de lésiner sur l'équipe. Mais c'est là prendre un grand risque. La citadelle peut se détériorer sans un nombre suffisant d'ouvriers, ce qui la dévaluera et entraînera des réprimandes de la part du gouvernement ou de l'Église du paladin. Une défense inadéquate encourage des attaques de bandits, monstres et armées hostiles. Sans un intendant expérimenté, le paladin devra superviser lui-même les activités de routine. Un paladin peut commencer sa recherche d'employés en enquêtant dans les auberges locales, en placardant des avis et en demandant des références à d'autres propriétaires. Bien que l'intérêt soit limité au départ, le nombre de candidats augmentera alors que se répandra la réputation d'honnêteté et de générosité du paladin. En général, un candidat adéquat pour un poste donné peut se présenter chaque semaine ; un paladin s'attendra à passer 2 à 3 mois à réunir une équipe de 12 membres. C'est au paladin de filtrer les candidats, d'éliminer les travailleurs incompétents et les fauteurs de troubles potentiels. Surtout, il doit s'assurer de l'alignement de chaque candidat en lui posant des questions précises (avez-vous déjà été arrêté ? votre Église vous a t'elle déjà réprimandé ?), en réclamant des références (recommandations d'employeurs précédents et dossier militaire), et en effectuant de simples tests d'honnêteté (le paladin laisse une pièce d'or au sol, et quitte la salle ; le candidat prendra-t-il la pièce ou la lui rendra t-il ?). Si le paladin a le moindre doute sur l'alignement du candidat, il vaut mieux qu'il l'écarte directement, dans son propre intérêt. Si un employé s'avère avoir un autre alignement que loyal bon, le paladin doit le virer ; de plus, il peut encourir des pénalités pour avoir violé ses principes (voir chap. 3). S'il est convaincu de l'intégrité du candidat et de son savoir-faire, le paladin fait une offre formelle, précise les tâches reprises par cet emploi, le salaire, les avantages, occasions de promotion et termes de l'emploi. Si le candidat apprécie, il accepte le travail. Optionnellement, le MD peut faire un jet secret pour le candidat sur la table 26. Si l'entretien a été exceptionnellement bon pour les deux parties, modifiez le jet de +1. Si l'offre du paladin est exceptionnellement généreuse, modifiez le jet de +l.

Table 26 : Réaction des candidats employés

1d10	Réaction
1	Refuse l'offre platement
2	Demande 1d10 x 10 % de plus sur le salaire proposé (ou des avantages équivalents). Si le paladin refuse, le candidat n'accepte pas le travail. Si le paladin accepte, relancez.
3	Demande 1d10 x 10 % de plus sur le salaire proposé (ou des avantages équivalents). Si le paladin refuse, le candidat accepte quand même
4-5	Le candidat demande 1 à 2 semaines pour réfléchir. Si le travail est toujours disponible après ce temps, relancez.
6-10	Le candidat accepte.

Quelle est la taille de l'équipe nécessaire ? Ceci dépend de la taille de la forteresse, du type d'opérations (il faut des cultivateurs si la forteresse doit produire des cultures) et de sa localisation (plus de soldats seront nécessaires en territoire hostile). Le paladin doit aussi penser à ses ressources ; les travailleurs s'en iront s'ils ne sont pas payés en fin de mois. Il faudra tâtonner un peu avant que le paladin ne détermine la meilleure taille et composition pour son équipe. La table 27 suggère des tailles pour différentes forteresses.

Table 27 : Taille des équipes des forteresses

Poste	Petite	Moyenne	Grande
Chapelains	1	1-2	I-3
Ingénieurs	-	1	1-2
Capitaines des gardes	-	1	1-3
Soldats	2-10	10-50	50-70
Maître d'étables	-	1	1-3
Intendants	1	1	1-2
Ouvriers	2-10	10-20	10-50
Artilleurs	-	-	1-2
Chambellans	-	1	1-4
Médecins	-	-	1-2
Scribes	-	-	1-2
Armuriers	-	1	1 -4

Voici la description des postes de la table 27, avec les niveaux et classes recommandés. Un salaire mensuel est aussi suggéré ; le paladin fournira aussi le gîte et le couvert.

Chapelain. Un clerc de la foi du paladin qui s'occupera des problèmes religieux dans la forteresse. I1 officie aux services, console les malades et les personnes en détresse, et sert de guide spirituel. Certains chapelains s'assurent que des aumônes sont collectées et convenablement redistribuées (clerc 3-5 ; 100-500 po suivant expérience et devoirs).
Ingénieur. L'ingénieur s'occupe des réparations, supervise les nouvelles constructions, et entretient l'équipement. Il anticipe les problèmes d'infrastructure et propose au paladin des moyens d'améliorer sa propriété. Avec le temps, un bon ingénieur se rembourse de lui-même (mage 2-4 avec la compétence Ingénierie ; 100-200 po).
Capitaine des gardes. C'est le commandant des forces armées du paladin, généralement un vétéran du combat ayant quelque expérience administrative. Généralement, le paladin aura intérêt à prendre le capitaine de plus haut niveau qu'il puisse s'offrir. Toutefois, un paladin avec un petit contingent n'aura pas besoin d'un capitaine trop expérimenté (et cher) (guerrier 3-5 ; 300-500 po).
Soldats. Il y a des archers (guerriers 1-4 ; 4 po), cavaliers (guerriers 1-2 ; 5-10 po) et fantassins (guerriers 0-1 ; 1-2 po). Généralement, les soldats constituent le gros des employés du paladin ; un minimum de 50 hommes est généralement nécessaire pour défendre une grande forteresse.
Maître d'étable. Il prend soin des chevaux et du bétail. II veille à ce que les animaux soient nourris, abreuvés, nettoyés et à ce qu'on leur fasse prendre de l'exercice. Il prend aussi soin des montures malades et blessées. Le paladin s'occupe personnellement de son fidèle destrier (guerrier 1-2 ; 10-30 po).
Intendant. Cet administrateur a à sa charge la préparation des repas, le nettoyage, et l'entretien général des bâtiments (mage, guerrier ou clerc d'au moins niveau 1 ; 100-200 po).
Travailleurs. Ce sont des ouvriers qui récoltent, gardent le bétail, jardinent, taillent des pierres, cuisinent, cousent, et entretiennent (guerriers 0 ; 1-4 po).

Le paladin peut aussi vouloir pourvoir les postes suivants. Ils ne sont pas vitaux pour de petites forteresses, mais peuvent être nécessaires pour de grands châteaux ou si la propriété grandit.

Artilleur. Si la forteresse fait usage d'armes de siège ou autres armes complexes pour sa défense, l'artilleur veillera à leur entretien et à leur maniement (guerrier 2-5 ; 100-400 po).
Chambellan. Assistant de l'intendant, il prend soin de la garde robe et des quartiers du paladin et de ses aides les plus proches. II veille aussi aux besoins des invités et peut aider au ménage et à la préparation des repas (guerrier ou clerc 1 ou 0 ; 5-20 po).
Médecin. Un soigneur qui s'occupe des malades et des blessés (clerc 1-3 ; 100-200 po).
Scribe. Employé tenant les livres de la forteresse, y compris les taxes, aumônes, inventaires, payes des ouvriers, et communications officielles (clerc 1-2 avec la compétence Lire/Écrire ; 10-50 po).
Armurier. Responsable des réparations et de l'entretien des armes de la forteresse. Si le paladin fournit les matériaux nécessaires, un armurier peut généralement forger des armes lui-même (guerrier 1-2 ; 100-200 po).

Relations privilégiées

En raison de leur réputation, les paladins peuvent facilement recevoir une audience auprès des officie des gouvernements ou Églises. Les citoyens influents, sages renommés et autres personnages non joueurs influents sur le territoire du paladin ou qu'il rencontrera en chemin le recevront aussi plus facilement. Dès qu'un paladin demande à les voir, ils essaient d'organiser une rencontre au plus tôt. Une rencontre ne garantit pas que le PNJ aidera le paladin ni même qu'il sera favorable à sa demande. Toutefois, le paladin peut s'attendre à être justement traité. Si le paladin est sincère et convaincant, un PNJ important tend à répondre positivement. Au choix du MD, le paladin bénéficie d'un +2 à la réaction quand il rencontre des personnages non joueurs d'élite neutres et bons avec lesquels il a déjà des relations, et d'un +1 pour la première rencontre. Les personnages non joueurs maléfiques ne seront pas mobilisés et n'ont donc pas de bonus sur le jet de réaction.

Expérience

Le chapitre 2 du GdM explique comment les paladins gagnent de l'expérience. La table 28 résume cette attribution standard d'expérience. Si vous préférez que l'expérience soit attribuée suivant l'esprit de ce livre, utilisez la table 29.

Règles d'entraînement pour les paladins

Un paladin peut chercher à s'entraîner auprès d'un clerc loyal bon ou d'un paladin. L'instructeur doit être d'au moins un niveau de plus que le paladin et compétent dans les branches qu'il enseigne. L'instructeur doit réussir un jet de Sagesse et de Charisme pour vérifier sa patience son inspiration et son autorité. Le paladin doit payer son entraînement. Le MD détermine le prix suivant la difficulté des sujets et la réputation de S'instructeur. Des prix de 50-100 po par semaines sont courants, mais peuvent êtres modifiés au gré du MD. Si l'instructeur est fourni par le gouvernement ou l'Église du paladin, il peut obtenir un prix réduit. Dans certains cas, le paiement peut être supprimé ou échangé contre un service. Pour déterminer le temps d'entraînement, soustrayez à 19 la Sagesse de l'instructeur : le résultat est le nombre minimal de semaines requis. À la fin de cette période, le paladin fait un jet de Sagesse ou Intelligence (le plus élevé). S'il réussit, l'entraînement est fini. S'il rate, il doit s'entraîner une semaine de plus. Il refait alors un jet avec un bonus de –l. Il continuera ainsi avec un -l de bonus par semaine jusqu'à ce qu'il réussisse.

Table 28 : Expérience des paladins

Action	PX
Par dv de créatures vaincues	10/niveau
Monstres	Nor*
Autres	Nor*

Nor* : part normale de l'expérience attribuée au groupe, comme décrit dans le GdM.

Table 29 : Répartition optionnelle de l'expérience pour les paladins.

Action	PX
Par niveau de sort lancé pour vaincre ennemi/problème	25
Par personnage tourné vers le loyal bon par l'influence directe du paladin*	50/niv
Par DV de créature vaincue	10/niv
Par niveau de sort lancé pour respecter ses principes * *	50
Monstres	Nor***
Autres	Nor***
Accepté comme membre d'un ordre	500****
Devient haut officier d'un ordre	500****

* Le personnage changé devait originellement être loyal neutre, neutre bon, neutre absolu ou chaotique bon. Le paladin doit être le facteur principal du changement. La récompense pour un personnage de niveau 0 est 25 PX.
** Les paladins gagnent de l'expérience en utilisant des sorts pour répandre leurs philosophie et principes, comme les prêtres. Donc, un paladin utilisant marteau spirituel pour détruire un ogre maléfique aura ce bonus, car il a éliminé une source de mal.
*** Nor = part normale de PX, comme décrit dans le GdM.
**** Voir chapitre 9, p. 116. Ce sont des minimums, qui peuvent être fortement augmentés pour des ordres de haut rang.

Chapitre 8 : Religion

Tous les paladins ont une religion qui leur sert de guide spirituel et de fondement à leurs principes. La plupart suivent des religions établies, d'autres tirent leur substance spirituelle de philosophies non religieuses et même de forces naturelles. Tous les paladins croient toutefois en quelque chose : c'est leur religion qui leur confère leurs sorts et leurs pouvoirs spéciaux. Ce chapitre décrit les relations médiévales entre les paladins et l'Église, ainsi que quelques alternatives au modèle historique. I1 examine aussi les devoirs et responsabilités du paladin envers sa religion, et les pénitences imposées pour violation d'édits religieux.

Modèles de campagne

Dans une campagne d'AD&D, virtuellement tous les types de relations sont permis entre l'Église et l'État. Un royaume peut adhérer au modèle féodal. Dans un autre, l'Église peut avoir une souveraineté absolue. I1 est important que tous les personnages comprennent l'équilibre entre les puissances dans leur monde, mais c'est vital pour le paladin car ceci affecte son comportement, sa loyauté et ses principes. Voici trois types généraux de relations Église-État. Chacune décrit les rôles de la religion et du gouvernement ; spécifiquement, qui crée et fait respecter les lois, et le rôle du paladin dans la hiérarchie officielle. La section "Remarques sur l'allégeance" fournit des réponses aux questions suivantes :

- Si un paladin vient de ce type de société, a qui jure-t-il allégeance ? (Le chapitre 3 décrit les responsabilités générales de cette allégeance.)
- Si le paladin a juré allégeance à l'Église et à l'État, que fait-il quand des lois séculaires et religieuses se contredisent ?

Le MD reste l'arbitre pour ce qui est des voies de la religion qui s'ouvrent au paladin, ainsi que des relations entre la religion du paladin et son gouvernement. Certains, tous ou aucun de ces exemples (ne) peuvent marcher dans votre campagne ; vous développerez alors des modèles tout aussi valides et utiles.

Règne co-dominant

Une société co-dominée suit plus ou moins le modèle féodal, où le gouvernement et l'Église se partagent les tâches administratives et exécutives. Le gouvernement se charge des affaires étrangères, de l'économie, des droits de propriété ; et l'Église règle la moralité et les lois sociales. Dans tous les cas, toutefois, l'Église et la monarchie travaillent ensemble pour protéger leurs intérêts mutuels. Aucun n'établit une politique sans consulter l'autre. Dès lors, le gouvernement et l'Église entrent rarement en conflit. Le gouvernement renforce l'autorité de l'Église en la déclarant religion officielle de l'État. D'autres religions peuvent êtres tolérées, mais pas reconnues : seule la religion d'État a le pouvoir de partager la politique avec le gouvernement. La monarchie consulte l'Église pour toutes les décisions critiques, y compris les rencontres diplomatiques, déclarations de guerre et annexions de territoires. Un prêtre de haut rang de l'Église d'État sert toujours de conseiller officiel, généralement en tant que chambellan, vicaire ou haut patriarche. L'Église à son tour renforce l'autorité de l'État en promouvant le concept de droit divin. Essentiellement, cette doctrine déclare que le monarque sert pour le bon plaisir des dieux ; l'approbation ou le consentement du peuple ne sont pas nécessaires. Comme le monarque n'a à répondre de ses actes que devant les dieux, le droit divin lui garantit virtuellement la loyauté de ses sujets. L'Église peut destituer un monarque à volonté, en lui retirant l'approbation divine. Cette récession peut provenir d'un désaccord politique important, comportement immoral, ou activités déloyales et illégales. L'approbation divine peut aussi être retirée pour punir un roi arrogant, souffrant ou peu coopératif. Toutefois, l'Église n'utilise ce pouvoir qu'en dernier ressort. Comme cela déclenche souvent un désordre social, voire des guerres civiles, il est dans l'intérêt de l'État et de l'Église de coopérer et d'entretenir la continuité. Un paladin d'une société co-dominée sert généralement dans la branche militaire du gouvernement ou de l'Église, suivant l'origine de sa formation et de qui a le plus besoin de ses services. Dans l'armée du gouvernement, il répond à un officier de rang, généralement un guerrier de haut niveau (qui peut être un autre paladin). Dans l'armée d'une Église, il suit les ordres d'un prêtre de haut niveau, ou d'un paladin de haut niveau chargé de la poursuite des affaires militaires. Dans les sociétés où l'Église et le gouvernement partagent une armée, un paladin sert typiquement sous les ordres d'un guerrier de haut niveau, qui à son tour répond à un conseil administratif contenant des représentants de l'État et de l'Église.

Remarques sur l'allégeance : Un paladin servant dans une société co-dominée prêtera probablement allégeance à l'Église et au gouvernement. Les lois religieuses et séculaires étant compatibles, il devrait rencontrer peu de problèmes dus à des édits contradictoires. Un officiel de l'Église n'émettra jamais intentionnellement un édit contredisant la politique du gouvernement, et un officiel du gouvernement s'abstiendra d'émettre des édits violant les doctrines de l'Église.

Si des édits se contredisent suite au hasard, le paladin évite généralement de violer ses principes en suivant les ordres de l'Église, même s'ils contredisent ceux du gouvernement. Par exemple, si un officiel du gouvernement ordonne à un paladin de faire des exercices militaires durant un jour que l'Église a désigné pour la prière et la méditation, le paladin peut refuser l'ordre de l'officier sans crainte de punition.

Sécularisme

Une société séculaire entretient une séparation stricte entre l'Église et l'État. Bien que la pratique religieuse soit tolérée, voire encouragée, les officiels de l'Église n'ont pas de pouvoir direct au gouvernement. L'Église peut servir de conseillère informelle au gouvernement pour ce qui concerne la moralité et le comportement, mais le gouvernement n'est pas obligé de répercuter ses conseils dans les lois. Un gouvernement séculaire n'ayant pas besoin d'être reconnu par l'Église, les monarques ne dépendent pas de l'Église ou du droit divin. Les gouvernements séculaires vont du totalitarisme où l'État exerce un contrôle total sur ses sujets, aux démocraties où le peuple élit ses représentants. Bien que l'Église puisse émettre ses propres édits, ils ne concernent que les fidèles de cette religion particulière. L'Église peut punir ses fidèles pour avoir violé des édits religieux, mais seulement si la punition n'interfère pas avec les droits garantis à tous les citoyens par les lois de l'État. Une Église, par exemple, peut excommunier un blasphémateur, mais pas l'emprisonner ou l'exécuter (à moins que l'État ne cautionne de telles punitions). Dans certaines sociétés séculaires, le gouvernement refuse de reconnaître le pouvoir d'excommunication de l'Église. Si les dieux veulent excommunier quelqu'un, ils le font eux-mêmes plus tôt que de passer par des humains. Un homme vit une vie aussi morale qu'il le peut ; après sa mort, les dieux jugent et décident du sort de son esprit. Être membre d'une Église influe peu sur leur décision. Un paladin qui sert un gouvernement séculaire travaille probablement à un poste militaire ou diplomatique et respecte une hiérarchie rigide. Un paladin ou guerrier de haut niveau est son supérieur immédiat. Mais en bon soldat et citoyen, il suivra les ordres de tous les officiers supérieurs et officiels du gouvernement.

Remarques sur l'allégeance : Un paladin d'une société séculaire prête normalement allégeance au gouvernement. Il peut aussi prêter allégeance à l'Église s'il le veut. Toutefois, si les deux entrent en conflit, on attend de lui qu'il suive les édits du gouvernement, quitte à violer ceux de l'Église (avec deux exceptions **-** un ordre direct d'une divinité a toujours le pas sur un ordre du gouvernement ; de plus, un paladin ne suivra jamais un ordre du gouvernement qui violerait ses propres principes **-** ses principes ont toujours priorité sur les institutions sociales). Si un paladin ne prête pas allégeance à une Église, il doit prêter allégeance à une philosophie ou force (voir "Alternatives aux Églises" plus bas). Si un ordre d'un maître ou mentor entre en conflit avec la politique du gouvernement, il doit donner priorité aux édits du gouvernement. Toutefois, l'ordre direct d'une divinité prend toujours le pas sur les obligations gouvernementales.

Théocratie

Dans une société théocratique, le clergé assume tous les rôles de dirigeants. Par essence, l'Église fait office de .gouvernement, ayant une autorité absolue dans les domaines civils, légaux et éthiques. Les lois proviennent directement des dieux, interprétées et modérées par le clergé. Pour conserver l'ordre et assurer la continuité, une théocratie ne reconnaît que la religion d'État. D'autres religions deviendront clandestines au mieux, ou seront au pire déclarées comme blasphématoires et illégales. Comme dans un gouvernement séculaire, les paladins servant une théocratie travaillent probablement comme soldats, certains comme ambassadeurs, diplomates et évangélistes. La plupart des hiérarchies théocratiques considèrent les paladins comme des frères ou acolytes, dignitaires religieux mineurs ayant des responsabilités formelles envers l'Église mais n'ayant pas le statut ou l'autorité d'un membre officiel du clergé. Un paladin servant une théocratie répond toujours à un prêtre. Un paladin novice peut se voir assigner un "gardien", un prêtre niveau 1 ou 2 qui le surveille constamment, note ses activités et rapporte tout écart à ses supérieurs. Un curé (administrateur de niveau 5 au moins chargé de plusieurs congrégations dans une ville ou un petit district) surveille les paladins de bas niveau, alors qu'un primat (prêtre de niveau 10 au moins responsable d'une ville ou d'une section du royaume) supervisera les paladins de haut niveau.

Remarques sur l'allégeance : Un paladin provenant d'une société théocratique ne doit prêter allégeance qu'à l'Église ; il n'est pas nécessaire de prêter allégeance au gouvernement puisque l'Église est le gouvernement. Prêter allégeance à sa famille, un mentor, ou une autre source est acceptable, mais les édits de l'Église ont toujours priorité (encore une fois, les ordres directs d'une divinité passent avant ceux de l'Église).

Autres considérations

Les trois types de relations décrites ci-dessus supposent que l'Église et le gouvernement sont d'alignement loyal bon. En aucun cas un paladin ne prêtera allégeance à un individu ou une organisation neutre ou mauvaise. Dans une société séculaire avec un gouvernement maléfique, il peut prêter allégeance à une religion loyale bonne, mais pas au gouvernement. Dans une théocratie neutre, il doit prêter allégeance à une religion loyale bonne clandestine ou illégale - indépendante des leaders de la théocratie - ou quitter cette société et chercher un autre gouvernement à servir. Gardez aussi à l'esprit que de nombreuses variations sur ces thèmes sont possibles. Bien qu'un gouvernement séculaire puisse ne pas reconnaître officiellement une Église, un monarque peut entretenir une relation non formelle avec un chef religieux puissant ou très charismatique. Par persuasion amicale ou grâce à sa puissante personnalité, le chef religieux peut pousser le monarque à voter des lois qui suivent sa doctrine religieuse. Bien que l'Église et l'État peuvent théoriquement exercer un pouvoir équivalent dans une société co-dominée, les luttes intestines pour le pouvoir peuvent rendre l'Église impotente, laissant le gouvernement agir à sa guise. Un paladin avisé se tient au courant des changements dans le paysage politique s'il ne veut pas servir par inadvertance un maître neutre ou mauvais. Un officiel corrompu peut contrôler le gouvernement dans une société co-dominée ; alors que l'Église d'État reste loyale bonne, le gouvernement devient neutre ou pire. Un errant revenant à son pays théocratique après la bataille peut se rendre compte qu'un groupe de clercs maléfiques a remplacé la hiérarchie loyale bonne de l'Église d'État.

Abandonner une allégeance

Une fois qu'un paladin découvre que son Église ou gouvernement est devenu neutre ou maléfique, il peut immédiatement renoncer à son serment d'allégeance sans pénalités. À partir de ce point, il n'est plus obligé de suivre leurs édits. Il doit se débarrasser des symboles représentant une Église ou un gouvernement abandonnés. Il doit aussi abandonner l'équipement que l'Église ou le gouvernement lui a prêté ou donné. Un paladin renonçant à son Église doit immédiatement prêter allégeance à un des suivants :

- Autre Église loyale bonne. ·
- Philosophie loyale bonne.
- Ensemble de principes respectés par son ancienne Église avant qu'elle ne devienne neutre ou maléfique.

Un paladin renonçant à son gouvernement a plusieurs options :

- Continuer à servir dans la même société. Toutefois, il est à présent obligé de ne plus suivre que les édits de sa religion (et autres individus ou institutions non gouvernementales à qui il a prêté allégeance).
- Partir pour d'autres terres, et prêter allégeance à un autre gouvernement loyal bon.
- Devenir apatride (chapitre 4).

Alternatives aux Églises

Alors que la plupart des paladins prêtent allégeance à des Églises, certains peuvent opter pour le service d'une secte. Comme les Églises, les sectes sont des organisations religieuses qui adorent un ou plusieurs dieux, mais sont plus petites et plus secrètes. La plupart des sectes commencent généralement comme une excroissance d'une Église établie. Le chef de la secte et ses fidèles se séparent de l'Église en raison de désaccords avec les dirigeants de l'Église ou pour une interprétation contradictoire d'une doctrine religieuse. Si une secte prospère et s'étend, elle peut devenir une Église. Certaines sectes s'organisent autour d'un meneur qui a développé son propre ensemble de principes religieux. II peut n'avoir pas de liens formels envers une religion officielle ; en fait, certains ne reconnaissent pas l'autorité d'autres dirigeants religieux. Ils surgissent généralement spontanément, et durent rarement plus d'une génération. Certains paladins évitent de s'associer à quelque type de religion organisée que ce soit, préférant respecter une philosophie, croyance basée sur des concepts intellectuels plutôt que sur des entités surnaturelles. Toute philosophie est une alternative acceptable à une religion organisée si elle répond à ces critères :

- Présente une interprétation de l'univers logique et cohérente.
- Demande de ses adeptes un comportement loyal bon. ·
- Est assez étoffée pour servir de base aux principes du paladin.

Les paladins qui adoptent une philosophie peuvent la suivre en privé ou dans une petite secte. La méditation peut se substituer à la prière. Une colline couverte de violettes servira de temple. Un livre de poésies remplacera les textes sacrés.

Qu'un paladin ait foi en une religion ou une philosophie, tout fonctionne de la même manière en termes de jeu. La dévotion du paladin est assez intense pour attirer l'énergie magique nécessaire à lancer des sorts et lui conférer ses pouvoirs. Comme pour une religion loyale bonne, une philosophie loyale bonne requiert la stricte observance de principes loyaux bons, repris dans les principes et l'éthique du paladin.

Conseils pour les édits religieux

Généralement, la religion (ou philosophie) d'un paladin impose plus d'édits que son gouvernement, sa famille et les autres sources décrites dans le chapitre 3. Alors qu'un gouvernement peut se préoccuper de la défense, de l'économie et de l'ordre, une religion sera préoccupée par ces choses, plus la moralité, l'adoration et la sauvegarde des âmes. Pour respecter ses principes, un paladin peut avoir à jongler entre les édits de diverses sources. Généralement, les édits du gouvernement et de l'Église prennent le pas sur sa famille et sa culture. Quand des édits du gouvernement et de l'Église se contredisent, suivez les "Guides de campagne" donnés plus haut pour trancher. La religion adoptant de nombreuses formes, il n'y a pas de règles pour déterminer quels édits religieux conviennent à un paladin donné. C'est au MD de trancher, suivant le type de religion de sa campagne, les antécédents du paladin et son profil. Le MD peut utiliser les conseils suivants pour déterminer le type, le nombre et la sévérité des édits religieux. Rappelez-vous que ce ne sont que des généralités. Elles ne prétendent convenir ni à toutes les campagnes ni à tous les paladins.

- Une religion organisée émet plus d'édits qu'une philosophie.
- Une théocratie émet plus d'édits qu'une société co-dominée.
- Plus grande sera l'organisation, plus d'édits elle émettra. Une grande Église peut avoir des officiels qui ne font qu'amender des vieux édits et en créer de nouveaux. Les grandes Églises ont plus d'intérêts à protéger, plus de fidèles à gérer et plus d'ennemis à craindre.
- Un paladin vivant dans un monastère ou autre bâtiment appartenant à l'Église a plus d'édits à respecter qu'un paladin vivant dans un château de monarque ou sa propre forteresse.

Types d'édits

Voici trois catégories d'édits religieux, avec des exemples représentatifs. Le MD est encouragé à y ajouter des édits de son cru. Le nombre d'édits varie suivant la doctrine et les circonstances, et rares sont les paladins qui ne doivent pas respecter au moins un ou deux édits de chaque catégorie.

Expressions de la religion

La plupart des paladins, qu'ils suivent une religion ou une philosophie, doivent effectuer certains rites pour affirmer leur religion. Les officiels de l'Église peuvent en établir certains ; par exemple, un paladin peut devoir prier avant chaque repas. D'autres peuvent être auto-imposés ; par exemple, un paladin peut dédier chaque bataille à l'esprit de son frère assassiné.

Prière : Le type d'expression religieuse le plus commun, la prière, prend de nombreuses formes. Une prière peut être la récitation verbale d'un texte sacré, plusieurs minutes de méditation silencieuse, ou un nouveau vers composé chaque matin. Un paladin peut devoir prier à un moment donné chaque journée (au lever du soleil, ou en se mettant au lit), quand il en a l'occasion (une fois par semaine), ou lors de certains événements (la mort d'un compagnon ou le passage d'une étoile filante).
Rituels : Un rituel comprend une séquence déterminée d'actions, effectuées à un moment spécifique (premier jour du printemps, anniversaire du paladin) ou pour commémorer un fait (anniversaire de la défaite d'un ennemi, acquisition d'un fidèle destrier). Une variété infinie de rituels est possible : jeter une gemme dans un volcan, construire un temple avec un nombre donné de pierres, se laver dans un cours d'eau avec un savon parfumé, immerger une épée dans les cendres d`un ennemi.
Prosélytisme : Certaines Églises veulent que le paladin évangélise, répande la bonne parole et recrute de nouveaux fidèles (une Église particulièrement stricte peut imposer un quota de recrues, le paladin devant amener un minimum annuel de nouvelles conversions). De même, le paladin peut inviter des agnostiques curieux à assister aux services religieux ou entreprendre des discussions philosophiques avec les curieux. Il peut aussi (en l'absence de clercs appropriés) fournir une instruction religieuse aux acolytes, célébrer des cérémonies de prières, et effectuer des sermons.
Symbole : Pour montrer sa dévotion, le paladin peut devoir apposer le symbole de sa religion sur son bouclier, armure ou bannière. I1 peut aussi porter un joyau, comme un anneau ou pendentif, gravé avec ce symbole.

Pèlerinage : Le paladin peut devoir se rendre en pèlerinage à un temple, la tombe d'un saint, un pic de montagne, un cimetière ou autre endroit sacré. Une fois arrivé, il peut devoir faire une prière, présenter une offrande ou devoir passer la nuit à méditer. Un pèlerinage peut se faire à une date donnée (jour saint ou anniversaire de la mort d'un des fondateurs) ou lors d'une période donnée (une fois par an, ou avant de passer de niveau).

Service

Le paladin peut devoir remplir des tâches militaires, religieuses et domestiques. Elles s'ajoutent aux responsabilités quotidiennes du paladin décrites au chapitre 7.

Exemples :

Éliminer les ennemis de la foi : Tous les paladins doivent défendre leur religion contre les forces du mal. Au minimum, le paladin protégera son Église, monastère ou temple des attaques ennemies, et cherchera à détruire les créatures et personnages maléfiques. Au delà de ces pré-requis de base, lés responsabilités du paladin dépendent de comment sa religion définit le mal. Bien que la plupart des religions acceptent la définition standard (c'est-à-dire celle du MdJ), d'autres le définissent plus précisément. Il est par exemple possible qu'une Église condamne une religion neutre donnée comme blasphématoire, auquel cas le paladin peut être obligé de détruire les fidèles de la religion neutre comme s'ils étaient maléfiques (le dévot, décrit au chapitre 4 en est un exemple). Inversement, une Église libérale peut demander à ses paladins de n'éliminer que des personnages et créatures chaotiques mauvais ; les autres adversaires maléfiques pouvant être détruits, emprisonnés, ou même tolérés, à l'appréciation du paladin sur le fait.
Soins : Dans de nombreuses religions, les extraordinaires pouvoirs curatifs du paladin sont appréciés non seulement pour leurs applications pratiques, mais aussi pour leurs implications sacrées. Chaque soin peut être un sacrement sacré, témoin de la compassion divine. Une telle religion peut nécessiter que le paladin accomplisse des cérémonies de soins élaborées. Par exemple, le paladin peut revêtir une robe rituelle dorée, et ensuite imposer les mains à un paysan malade alors que des prêtres acolytes chantent. Dans certaines religions primitives, les prêtres pensent que les esprits maléfiques causent les maladies. La simple présence du paladin suffit à effrayer les esprits. En pratique, le paladin peut rester avec un patient infirme des jours, voire des semaines avant que la maladie ne passe.

Rôle historique de l'Eglise

Comparé à son équivalent médiéval, le chevalier du dixième siècle est pratiquement méconnaissable. Plus hors-la-loi que héros, le chevalier pré-féodal glorifiait le barbarisme, ignorait la loi écrite en faveur de l'auto-défense. La monarchie, affaiblie par les luttes intestines et l'indifférence, ne pouvait pas grand chose pour les contrôler. Les paysans commençaient à s'indigner des chevaliers, et a les craindre, mais n'avaient pas de ressources pour imposer l'ordre. L'anarchie était imminente, Gênée par le pouvoir grandissant des chevaliers, l'Église abandonna son statut passif et entreprit d'intervenir. Cette décision avait deux raisons. Premièrement, l'Église voulait la paix et l'ordre, des principes dont les chevaliers se moquaient ouvertement. Pour imposer ces idéaux sacrés, l'Église n'avait d'autres choix que d'exercer son autorité. Ensuite il y avait les considérations pratiques. L'Église dépendait de l'aumône des paysans et de la location de terres pour ses revenus. Pour sa survie économique, l'Eglise devait trouver un moyen de supprimer la cupidité des chevaliers. L'Église commença son ambitieuse campagne à la fin du dixième siècle en proclamant "la paix de Dieu". Prise littéralement, la paix de dieu renouvelait l'engagement de l'Église a protéger la vie et les propriétés de tous. Cette proclamation impliquait toutefois aussi que ceux qui menaçaient ou rompaient l'ordre social étaient non seulement ennemis de l'État, mais aussi de Dieu. Bien qu'aucun ennemi n'était identifié, la proclamation visait évidemment les chevaliers. Pour faire respecter la paix de Dieu, les dignitaires de l'Église organisèrent une série de cérémonies de confirmation, Tenues en place publique pour s'assurer un large public et une couverture maximale, les dignitaires invitèrent des nobles, aristocrates, officiels militaires et les chevaliers eux-mêmes a formuler un serment de gardiens de la paix. Les cérémonies furent solennelles et conduis en grande pompe, en exposant des reliques sucrées et avec des prières spéciales pour réaffirmer l'omnipotence de Dieu. De plus, l'Eglise avertit que quiconque violerait la paix de Dieu serait excommunié. C'était une menace à ne pas prendre à la légère. Même les chevaliers les plus séditieux craignaient une éternité au purgatoire — voire pire. L'Eglise entreprit la deuxième phase de sa campagne au début du onzième siècle avec la "trêve divine". Contrairement à la proclamation précédente, la trêve s'adressait spécifiquement aux chevaliers, reprenant en termes précis le comportement qu'ils devaient adopter pour rester en accord avec leur religion. Les chevaliers se virent interdire d'attaquer le clergé en toutes circonstances, et de commettre des actes violents envers les paysans.

Ils devaient jeûner les jours fériés et ne pas se battre les week-ends. Craignant la punition divine, les chevaliers furent forcés d'accepter. Au milieu du onzième siècle, l'Église avait réussi à convaincre les chevaliers qu'ils étaient les soldats de Dieu. Dès lors il était de leur devoir de défendre l'Église et de promouvoir ses intérêts. À contre cœur mais de manière irrévocable, les chevaliers changèrent. abandonnant l'indépendance pour leur nouveau râle de serviteurs divins. Ils acceptèrent des bénédictions spéciales, participèrent à des rituels sacrés, et se distinguèrent sur le champ de bataille, Autrefois méprisés, les chevaliers étaient dorénavant respectés et admirés, Mais les avantages acquis par les chevaliers s'effaçaient devant ceux acquis par l'Église. Non seulement elle s'était constituée une armée de guerriers loyaux, mais elle était devenue une formidable force politique. L'Eglise gagnant en richesses et pouvoir, la distinction entre le gouvernement et la religion disparus graduellement. Les chefs cléricaux en vinrent à influencer tous les aspects du gouvernement. Cette alliance difficile persista durant presque tout le Moyen-Âge.

Un paladin peut aussi devoir assister au commencement et à la fin d'une vie si un clerc n'est pas disponible. Durant un accouchement, les paroles du paladin réconfortent la mère alors que son toucher apporte au nouveau-né la bonne santé. Quand un prêtre de haut rang ou un membre important de la congrégation meurt, le paladin reste à son chevet, agissant comme une escorte symbolique jusqu'à l'autre monde.

Comportement

Les religions imposent des édits de comportement pour instiller la discipline, faire part des désirs issus de la divinité, ou garder les fidèles soumis. Certains édits de comportement peuvent n'être plus que des traditions, leur signification ayant été oubliée. Quelques exemples : ·

- Imberbe. Le crâne doit être rasé (y compris les femmes) ou tonsuré.
- Jeûner 1-4 jours par mois (le MD peut imposer un -1 aux jets de combat et de compétence durant ce jeûne).
- Restriction vestimentaire (porter la coiffe ou un couvre-chef, des sandales plutôt que des bottes, une ceinture à nœuds, une couleur donnée).
- Pas d'actes violents sur le cimetière d'une Église.
- Doit laisser une portion de nourriture sur l'assiette et une gorgée dans le verre (pour symboliser la tempérance)
- Ne peut toucher un cadavre.
- Doit toujours dormir d'une manière donnée.
- Ne peut utiliser ses pouvoirs curatifs sur des animaux.
- Ne peut se battre lors des jours fériés que pour se défendre.

Chapitre 9 : Ordres

Les ordres sont des organisations honoraires dont les membres se sont distingués par des carrières de service exceptionnelles. Les invitations à y entrer étant limitées à quelques privilégiés, les paladins voient l'acceptation comme un grand privilège et une consécration. Alors que certains ordres fonctionnent comme des clubs sociaux, proposant l'amitié dans une atmosphère informelle, d'autres ont une série d'activités civiques, telles que des ventes de charité et des programmes éducatifs. Quelle que soit sa fonction, chaque ordre a ses propres modalités d'entrée, hiérarchie et lois. Les ordres sont entièrement optionnels. Un MD n'est jamais obligé d'inclure un ordre donné dans une campagne, ni un paladin obligé de le joindre. Dans tous les cas, traitez l'invitation comme un événement majeur. Le MD ne doit pas dévaluer l'invitation en l'offrant régulièrement ou comme récompense pour une mission de routine ; généralement, un paladin ne recevra qu'une seule invitation sa vie durant. Plusieurs ordres sont donnés en exemple. Une campagne peut en introduire un, tous, plusieurs ou aucun. Le MD est libre de modifier ou d'adapter les descriptions comme bon lui semble, et d'inventer ses propres ordres. Les informations standards qui suivent s'appliquent à tous les ordres ; les descriptions qui suivent détaillent des ordres individuels. De plus, chaque description reprend un emblème et une devise. Un candidat répète la devise en acceptant de devenir membre ; la plupart des ordres récitent la devise en ouvrant et fermant les réunions.

Informations standards

Pré-requis

Généralement, un paladin peut devenir membre d'un ordre, quelle que soit sa religion, son origine ou son profil. Toutefois, un ordre offre rarement une place à un paladin avant le niveau 9 (à l'exception des Auxiliaires du Cœur Rayonnant, décrit page 117). Plus élevé sera son niveau, plus il aura de chances d'être invité. Un paladin peut s'adresser à un ordre particulier pour se proposer ou un membre actif peut l'inviter. Dans les deux cas, un membre actif doit accepter de parrainer le candidat. Le parrain doit être au moins d'un niveau de plus que le candidat et doit connaître sa réputation et ce qu'il a accompli. Le parrain présente formellement le candidat lors d'une réunion de tous les membres qui passeront une année à évaluer sa candidature. Durant ce temps, les membres actifs observeront le candidat sur le champ et interrogeront ses supérieurs. Lors de la réunion annuelle suivante, les membres votent sur la candidature. Si la majorité prévaut, il est accepté. Après une cérémonie d'intronisation - qui peut comprendre un service religieux, un festin et des épreuves - il prête allégeance à l'ordre.
Le candidat promet :

- D'obéir aux lois de l'ordre et aux ordres des hauts officiers de l'ordre.
- D'assister à toutes les réunions, à moins d'être inévitablement retenu ou de s'excuser par avance. Sauf en cas d'urgence, les réunions ont lieu une ou deux fois par an, généralement dans la forteresse d'un haut officier, un bâtiment prêté par un monarque amical ou un champ ouvert.
- De fournir a'ide aux membres le lui demandant. ·
- D'arborer l'emblème de l'ordre sur sa cotte d'armes, son bouclier ou sa bannière, comme indiqué par l'ordre.

Organisation

Un ordre est constitué d'un nombre variable de chapitres. Chaque chapitre élit ses propres officiels (appelés Hauts Officiers), organise ses réunions, et établit ses propres règles. Les Hauts Officiers de tous les chapitre ont une réunion spéciale une fois tous les deux ou trois ans pour échanger des informations et parler de leurs politiques. Le nombre et les titres des Hauts Officiers varient suivant les ordres, ainsi que leurs qualifications.

Bénéfices

Quand il est accepté comme membre d'un ordre, un paladin gagne 500 PX en bonus. C'est un bonus unique ; s'il devient membre d'un autre ordre, il n'aura pas 500 PX supplémentaires. S'il devient Haut Officier, il gagne encore 500 PX (aussi bonus unique.) Un membre de tout ordre peut ajouter un titre honoraire avant son nom. Le MD choisira des titres appropriés à son monde de campagne. Des titres types comprennent Sire, Dame, Son Excellence, Maître, le Très Valeureux, ou le Plus Vénéré. Un Haut Officier peut aussi ajouter son titre d'officier après son nom. Par exemple, un Haut Officier du Très Noble Ordre du Cœur Rayonnant pourrait être appelé Sire Terran de Boisfel, Prélat du Cœur Radiant. Quand il arbore son emblème, un membre bénéficie d'un +1 aux jets de réaction pour les personnages joueurs neutres et loyaux, s'ils connaissent son ordre.

Renvoi

Un paladin qui viole une des conditions de son vœu est immédiatement et définitivement révoqué. Il perd tous les avantages de l'ordre, rend son emblème et ne sera plus jamais membre de cet ordre ou d'un autre. Le MD peut aussi décider qu'une violation de principes suffit à se faire révoquer. Un paladin peut faire appel devant les Hauts Officiers. Si le paladin a commis une violation mineure ou par inadvertance, les Hauts Officiers peuvent annuler la révocation ou le suspendre pour un an ou deux ; il perd tous les avantages de l'ordre durant sa suspension. À la fin de cette suspension, les Hauts Officiers l'évaluent, et soumettent son retour à tous les membres. Si la majorité vote pour, le paladin est réintégré dans l'ordre.

Très Noble Ordre du Cœur Rayonnant

Le plus prestigieux de tous les ordres, le Cœur Rayonnant est respecté par les plus hauts membres de l'aristocratie, qui considèrent ses membres comme des dignitaires de leur rang. Le Cœur Rayonnant honore un service distingué, mais aussi ce qui est sans doute le plus bel accomplissement d'un paladin - une longue vie. Étant principalement une organisation sociale, le Cœur Rayonnant tient une fête somptueuse chaque été, dans le château d'un monarque généreux qui fournit la nourriture et la main-d'œuvre. Durant leur temps libre, les membres conseillent les plus jeunes paladins, servent de conseillers gouvernementaux et officient aux tournois.

Pré-requis : Un candidat doit avoir au moins 40 ans et la compétence Étiquette. Il doit avoir deux parrains : un membre de la cour de son pays natal et un membre actif de l'ordre.
Organisation : Un chapitre a 25 membres. L'ordre ne considère un nouveau candidat que quand un autre meurt ou se retire volontairement. Les Hauts Officiers d'un chapitre sont constitués de trois Prélats, de niveau 15 au moins. Un Prélat doit avoir aussi été un membre convenable durant au moins 10 ans. Les Prélats prennent des décisions par consensus, avec les suggestions d'un lieutenant appelé Chancelier (un paladin d'au moins niveau 12, aussi considéré comme un Haut Officier). Quand un Prélat meurt ou se retire, le Chancelier prend sa place. Les Prélats choisissent alors un autre Chancelier. Tous les Hauts Officiers portent un tatouage de l'emblème de l'ordre au poignet gauche.
Emblème : Cœur stylisé.
Devise : "Le courage d'un seul peut changer le destin de tous."
Avantages : Un membre du Cœur Rayonnant a un accès illimité à tous les officiels des Églises et gouvernements loyal bons, ainsi que tous les aristocrates loyaux bons, propriétaires terriens et autres personnages d'élite. Il bénéficie d'un bonus de +3 à la réaction avec tous les personnages non joueurs neutres et bons au lieu du +I normal. Quand il meurt, l'ordre assume la responsabilité financière de ses successeurs, leur assurant une rente confortable pour le reste de leur vie. L'ordre fournit ces fonds de son trésor personnel, ou s'arrange avec des monarques sympathiques.
Révocation : Un membre violant ses vœux envers l'ordre, ou commettant un acte assez haineux pour lui coûter son paladinat, a la tête tranchée. Si le membre fuit, l'ordre lui donne la chasse.

Auxiliaires du Cœur Rayonnant

C'est l'aile junior du Très Noble Ordre du Cœur Rayonnant, mise en place pour honorer d'extraordinaires jeunes paladins. Comme le Très Noble Ordre, les Auxiliaires sont une organisation sociale, bien que leurs membres puissent occasionnellement être appelés pour servir et assister leurs parrains.
Pré-requis : Un candidat doit au moins être de niveau 4. Il doit être parrainé par un membre actif du Très Noble Ordre. Deux Prélats doivent approuver sa candidature.
Organisation : Tout membre du Très Noble Ordre a son propre corps d'Auxiliaires, constitué généralement de moins de 40 membres (typiquement 15-20). Un président, élu dans les rangs, conduit les réunions des Auxiliaires ; le président n'a pas un statut de Haut Officier. Un paladin sert comme membre des Auxiliaires pour un terme de 5 ans. À la fin de cette période, il peut renouveler sa candidature pour une période de 5 ans avec le vote unanime de tous les membres et de deux Prélats. I1 peut aussi choisir de se retirer pour être disponible pour un autre ordre. Un paladin ne peut entrer dans un autre ordre tant qu'il est membre actif des Auxiliaires.
Emblème : Un cœur, similaire à celui du Très Noble Ordre, inscrit dans un cercle. Le symbole est brodé sur une écharpe ou peint sur un bouclier.
Devise : "Un cœur loyal et un esprit fidèle."
Avantages : Un Auxiliaire ne reÇoit pas 500 PX de bonus, et ne peut pas non plus ajouter de titre honorifique à son nom ; ces avantages ne s'appliquent qu'aux membres d'un ordre. Toutefois, ils bénéficient d'un +1 à la réaction quand ils arborent l'emblème.
Révocation : Standard.

Ancien et Vénéré Ordre de l'Epine

Ne venant après l'ordre du Cœur Rayonnant qu'au point de vue du prestige, l'Ordre de l'Épine sert une Église. Les candidatures sont étendues à ceux qui font montre d'un courage exemplaire en défendant des principes religieux ou la propriété de l'Église. Organisation fortement honoraire, les membres de l'Ordre de l'Épine n'ont pas d'autre responsabilité que de conseiller leur congrégation et aider les dirigeants de l'Église à interpréter les doctrines religieuses.
Pré-requis : Un candidat aura deux parrains : un officiel de son Église (prêtre de niveau 8 +), et un membre actif de l'ordre. Une fois intronisé, un membre fera une aumône supplémentaire de 10 % de ses revenus à l'Église qui l'a parrainée. Ceci s'ajoute à la dîme normale.
Organisation : Chaque chapitre a 12 membres, et ne considère des nouvelles candidatures que lorsqu'un membre actif meurt ou se retire. Un chapitre n'a qu'un haut officier, appelé Recteur, nommé par un comité de dirigeants religieux et approuvé par un vote des membres. Pour marquer son poste, un Recteur porte une écharpe de velours au cou avec le symbole de l' ordre.
Emblème : Rose avec une longue tige.
Devise : "La foi est la mère du devoir et le père de la vérité."
Avantages : Un membre de l'Épine reçoit un bonus de +2 à la réaction envers tous les personnages-non joueurs neutres et bons au lieu du +1 normal. Chaque membre dispose d'une cellule de prière privée dans son Église,

pour réfléchir et méditer. Quand il meurt, son casque, son épée et sa cotte d'armes sont placés dans la cellule en souvenir.
Révocation : Standard

Ordre Distingué de l'Aube de Cristal

L'Ordre de l'Aube de Cristal, organisation d'élite de propriétaires terriens, récompense le sens des affaires et la bonne gestion des ressources. Il donne des conseils aux investisseurs et des prêts à taux bas à ses membres, et sert la communauté par des ventes de charité et des conseils financiers. Les membres de l'ordre, qui ont fait preuve de responsabilité financière durant leur carrière, ne sont plus liés par la restriction du paladin lui interdisant de s'enrichir. Toutefois, on attend toujours des membres qu'ils utilisent leur fortune à des causes loyales bonnes, et ils ne peuvent acquérir des possessions matérielles pour le plaisir de posséder.
Pré-requis : Un candidat doit avoir une Intelligence minimale de 10. Il doit aussi avoir construit une forteresse et l'avoir gérée 10 années durant ; la forteresse doit avoir été bénéficiaire au moins 7 années sur les 10. La valeur de la forteresse et des propriétés doit dépasser 200.000 po. Enfin, il doit payer une taxe d'initiation d'au moins 5.000 po ; il peut payer plus s'il le désire (plus il paye, plus il sera reconnu, voir "Avantages"). Un paladin peut économiser pour cette taxe sans violer ses principes.
Organisation : Un chapitre, constitué de 20 à 40 membres, est gouverné par 7 Hauts Officiers appelés Régents. Les Régents de remplacement proviennent des membres, suite à un vote des Régents actifs. Pour devenir Régent, un membre doit avoir la compétence Loi, et la valeur nette de sa propriété doit avoir doublé depuis qu'il est entré dans l'ordre. Le plus vieux Régent, appelé Régent Senior, préside les assemblées. Les Régents gèrent les fonds des inscriptions et distribuent les revenus aux membres. Ils conseillent aussi, gratuitement, toute personne loyale bonne ayant des difficultés financières. Alors qu'il est interdit au Régent d'accorder des prêts à quiconque n'appartenant pas à l'ordre, ils peuvent s'arranger avec des prêteurs établis et négocier des arrangements avec les preneurs de crédits. Les Régents servent aussi d'intermédiaire lors de disputes légales entre paladins. Tout paladin peut s'adresser aux Régents pour une audience, qu'il soit ou non membre de l'ordre. Les parties en conflit doivent accepter auparavant de se ranger à la décision que les Régents prendront. Les décisions des Régents sont considérées comme ayant force de loi par la plupart des gouvernements loyaux bons. Tous les Régents ont leur nom inscrit sur une plaque commémorative, posée en évidence sur la forteresse du Régent Senior.
Emblème : Un soleil levant doré. Devise : "Paix est fille de prospérité."
Avantages : Par échange de contacts et d'informations, les membres peuvent généralement trouver des marchandises et services coûtant 10-50 % de moins que la normale. Après 5 années dans l'ordre, un membre devient éligible pour une rétribution annuelle, venant de la taxe d'initiation payée aux Régents. La rétribution est de 20-50 % de la taxe (ld4 +1 fois 10 %o), payée annuellement. Par exemple, si un membre a donné une taxe de 5.000 po, il recevra 1.000-2.500 po par an. Il faut payer l'aumône sur cette rétribution. La plupart des membres utilisent le reste pour améliorer leurs forteresses, augmenter leur propriété, ou faire des donations charitables.
Révocation : Un paladin révoqué de l'ordre perd sa rétribution et abandonne la taxe d'inscription à l'ordre.

Ordre vertueux du Dragon de Fer

Cet ordre honore un service militaire exceptionnel. Ses membres se sont distingués par leur héroï sme au combat et leur galanterie au champ de bataille. Bien que les membres n'aient pas de responsabilités formelles, les Hauts Officiers les rallient comme force de combat d'élite en cas d'urgence.
Pré-requis : Les paladins ayant adopté le profil du capitaine sont automatiquement intronisables dès le niveau 9. Autrement, un paladin doit avoir fait preuve d'un service militaire dépassant le cadre du devoir, comme :

- Servir dans une armée organisée au moins 10 ans, et s'être battu dans au moins deux guerres durant cette période.
- Être responsable de la déroute ou de la défaite d'une armée ennemie.
- Sauver un otage noble ou royal.
- Mourir au combat (sera accepté comme membre posthume, sauf utilisation d'un sort de résurrection).

Organisation : Un chapitre est constitué de 15-50 membres, avec une moyenne de 30. Un Grand Commandeur et trois Lieutenants Commandeurs servent de Hauts Officiers. Tout membre du chapitre peut devenir un Lieutenant Commandeur en défiant formellement un Lieutenant Commandeur actif. Un Lieutenant Commandeur se doit d'accepter de tels défis. Un membre peut faire un défi par année ou à chaque réunion (suivant ce qui se produit le plus souvent). Le défi constitue en une série de concours, opposant le Lieutenant et le membre qui le défie. Les détails des défis varient suivant les chapitres, mais comprennent habituellement une joute, une compétition d'équitation (comprenant course et cascades), et un duel avec des épées entourées de chiffons. Si le Lieutenant gagne la majorité des épreuves, il reste en place ; le membre qui a échoué ne pourra plus jamais défier aucun Lieutenant. Si le challenger gagne, il devient Lieutenant ; le Lieutenant redevient membre normal

de l'ordre. Un Lieutenant défait ne pourra plus jamais émettre un défi. Le Grand Commandeur choisit son successeur parmi ses Lieutenants. Si le Grand Commandeur devait mourir avant de l'avoir désigné, les Lieutenants restant s'engageront dans une série d'épreuves pour déterminer le plus méritant. Pour remplacer le Lieutenant promu - ou un Lieutenant mort ou qui se retire - le Grand Commandeur promeut un membre des rangs de l'ordre, généralement le membre aîné ou le plus expérimenté. Le Grand Commandeur porte un bracelet d'or portant l'emblème de l'ordre. Les Lieutenants Commandeurs portent des bracelets similaires en argent. Tous les membres portent des rubans bleus ornés de l'emblème. Pour chaque année dans l'ordre, on ajoute une bande rouge au ruban bleu. Après 10 bandes rouges, le ruban bleu est remplacé par un blanc. Ensuite, on ajoute une bande dorée par année de service. Une fois dix bandes dorées atteintes, le Grand Commandeur remet au membre un bracelet en cuivre a l'emblème de l'ordre, et le proclame membre senior (titre honoraire, pas Haut Officier).
Emblème : La silhouette d'une tête de dragon, gris sombre, sur fond rouge.
Devise : "La paix par la force."
Avantages : L'ordre fournit à ses membres leurs armures, armes et équipement gratuitement. L'ordre fournit aussi des chevaux de guerre si nécessaire. Le MD peut refuser toute requête excessive. Il n'y a généralement pas d'objets magiques disponibles.
Révocation : En plus des causes normales de révocation, un seul instant de couardise au combat entraîne l'expulsion immédiate.

Ordre de la Main Divine

Cet ordre reconnaît l'excellence dans les arts médicaux. Ses membres sont des guérisseurs dévoués qui utilisent le prestige de l'ordre pour attirer la contribution de protecteurs aisés. Les membres utilisent les fonds pour construire et équiper des hôpitaux de par le monde, spécialement dans les zones rurales manquant de soins médicaux. Les membres surveillent ces hôpitaux, s'honorant d'offrir un service gratuit à tous, quels que soient le rang social et les convictions religieuses. Les seuls patients refusés sont ceux d'alignement maléfique.
Pré-requis : Tous les paladins adoptant le profil de guérisseur sont éligibles dès le niveau 9. Les autres devront atteindre le niveau 9 et être doté des compétences de Premiers Secours et Diagnostic.
Organisation : Les chapitres comprennent entre 20 et 80 membres, la plupart tournant autour de 30. Chaque chapitre a un seul Haut Officier, appelé Conservateur, généralement le plus vieil ou expérimenté des membres. L'entièreté des membres vote pour le nouveau Conservateur, s'il meurt ou se retire. La responsabilité principale du Conservateur est d'assigner les membres aux divers hôpitaux et forteresses. Un membre doit servir de consultant dans un hôpital pour au moins un mois par an ; s'il ne peut ou ne veut le faire, il est susceptible de révocation. Un hôpital type est constitué d'un administrateur (prêtre ou paladin 3-5) et de 6-20 guérisseurs, nurses, techniciens et assistants (un assortiment de prêtres, guerriers et mages loyaux bons de niveau 1-3). Le Conservateur veille aussi aux affaires financières des hôpitaux, requérant des fonds auprès des protecteurs bienfaiteurs. Le Conservateur porte un manteau blanc avec l'emblème de l'ordre.
Emblème : Serpent entourant un bâton.
Devise : "Il n'y a pas de plus pure gentillesse que le contact de la main d'un guérisseur."
Avantages : Un membre reçoit toutes les fournitures médicales non magiques (bandages et autres) gratuitement. Un membre a aussi un accès ouvert à tous les hôpitaux de l'ordre. S'il se repose sur les ressources de l'hôpital et l'expertise de son personnel, il a une chance de base de 70 % de trouver un antidote à tout poison naturel, s'il passe au moins 2-5 (ld4 +1) jours à rechercher. Le MD peut ajuster ses chances pour atteindre 10-95 % suivant la gravité de l'affection et le talent du chercheur.
Révocation : Standard.

Bibliographie

Bien que tous les personnages des ouvrages suivants ne correspondent pas exactement à la description du paladin donnée dans ce supplément, tous seront intéressant pour ceux qui jouent un paladin dans AD&D.

Histoires traditionnelles

Bulfinch, Thomas. The Age of Chivalry. Voir spécialement les histoires sur Galahad dans les histoires Arthuriennes, et celles de Roland, Oliver, et Ogier le Danois. D'autres contes intéressants comprennent Sir Gawaine and the Green Knight et les légendes de Jeanne d'Arc et du Cid.

Sources issues de la fiction

- Anderson Poul. Trois Cœurs, Trois Lions. Ce livre contient le meilleur exemple pour la classe de paladin, racontant l'histoire d'Ogier le Danois (en tant que Holger Carlson) et comprenant une bataille classique avec un troll.
- Cooper, James fenimore. *Le Tueur de daims*. Le héros, Natty Bumppo, est un excellent modèle pour le rôle de paladin.
- Moon, Elizabeth. La trilogie des gestes de Paksennarion (Sheepfarmer's Daughter, Divided Alliance, Oath of Gold). Ceci est un exemple intéressant d'une héroine ressemblant à une paladine nommée Paksenarrion.
- Moorcock, Michael. Le Champion Éternel et le cycle du bâton runique (le Joyau dans le crâne, l'Amudette du dieu fou, l'Épée de l'aurore, le Bâton Runique). Certains des personnages de ces livres font de très bons paladins, particulièrement Jonathan Daker, Dorian Hawkmoon et le Chevalier d'Or et de Jais.
- Mundy, Talbot. La série Tros de Samothrace (Lud of London, Avenging Liafall, The Prcetor's Dungeon) et ses suites (The Purple Pirate, Queen Cleopatra). Cette série fournit un excellent exemple de héros loyal bon dans un monde romain qui est au mieux neutre.
- Novak, Kate et Jeff Grub. La trilogie de Finder's Stone (Azure Bonds, The Wyvern's Spur, Song of the Saurials). Dragonbait, le paladin héros de cette série basée sur le jeu d'AD&D, est non-humain, un être ressemblant à un lézard appelé saurial.
- Scott, sir Walter. Ivanhoé. C'est une histoire classique de chevalerie.
- Weis, Margaret et Tracy Hickman. Les chroniques de DRAGONLANCE. Bien que ce ne soit pas un vrai paladin, le héros Sturm de cette série basée sur le jeu d'AD&D a des convictions et des traits rappelant fortement les paladins.

Films et vidéo

Parmi les meilleurs films à voir pour des informations sur la manière de jouer le rôle du paladin, nous avons :

- **Le Cid (1961**), d'Anthony Mann avec Charlton Heston et Sophia Loren.
- **Excalibur (1981**), de John Boorman avec Nicol Williamson et Nigel Terry.
- **Jeanne d'Arc (1948),** avec Ingrid Bergman et Jose Ferrer.
- **Ivanhoé (1952),** de Richard Thorpe avec Robert Taylor et Elisabeth Taylor.
- **The Magic Sword (1962**), avec Gary Lockwood et Basil Rathbone.
- **La Belle au Bois Dormant (1959),** de Walt Disney.

Le paladin original d'AD&D

Description de la classe

Un paladin est une sous-classe de guerrier, mais contrairement aux guerriers normaux, tous les paladins doivent commencer avec un alignement loyal bon et garder toujours cet alignement ou perdre tous les pouvoirs spéciaux dont ils disposent. Ils ont des capacités guerrières et la possibilité de lancer des sorts de puissance limitée (à haut niveau). Pour devenir un paladin, un personnage doit être humain, avoir une Force de 12 au moins, Intelligence de 9, Sagesse de 13, Constitution de 9 et Charisme de 17. Si la Sagesse et la Force du paladin dépassent 15, il ajoute 10 % de bonus aux PX qu'il gagne. La loi et les bonnes actions sont le pain quotidien du paladin. S'il commet jamais volontairement un acte de nature chaotique, il doit chercher un clerc d'alignement loyal bon de haut niveau (7 +), lui confesser sa faute, et effectuer la pénitence prescrite. Si un paladin commet un jour volontairement et consciemment un acte maléfique, il perd irrémédiablement et immédiatement son statut de paladin. Tous les avantages disparaissent, et aucune action ou magie ne pourra rétablir le paladinat. Il ou elle sera dorénavant un(e) guerrier(e). La table 30 donne les PX nécessaires pour chaque niveau, et les titres associés. La table 31 donne le nombre d'attaques par round du paladin à chaque niveau.

Table 30 : Niveaux

Niveau	XP	DV	Titre
1	0	I	Galant
2	2.751	2	Garde
3	5.501	3	Protecteur
4	12.001	4	Défenseur
5	24.001	5	Vigile
6	45.001	6	Gardien
7	95.001	7	Chevalier
8	175.001	8	Justicier
9*	350.001	9	Paladin
10	700.001	9 +3	Paladin (niveau 10)
11 **	1.050.001	9 +6	Paladin (niveau 11)

* Un paladin gagne trois pv par niveau après le dixième.
** 350.000 PX par niveau après le niveau 11.

Table 31 : Attaques par round

Niveau	Attaques/rd*
1-6	1/1 round
7-12	3/2 rounds
13 +	2/ 1 round

Ceci s'applique à toute arme de taille ou d'estoc. Le combat de mêlée avec des monstres de moins de 1 DV (d8) est exclu, ainsi qu'avec des humains et demi-humains non exceptionnels (niveau 0), c'est à dire toute les créatures de moins d'un d8 de vie. Ces créatures permettent à un guerrier de leur porter une attaque par niveau par round de combat.

Avantages spéciaux

- Un paladin peut détecter le mal à 18 m, à volonté, mais il doit se concentrer sur la présence du mal et dire dans quelle direction il cherche.
- Un paladin fait tous ses jets de sauvegarde avec un bonus de +2.
- Un paladin est immunisé à toutes les formes de maladies.
- En imposant les mains, un paladin peut soigner les blessures sur lui ou un autre personnage. Il soigne 2 pv par niveau d'expérience, et peut imposer les mains une fois par jour.
- Un paladin peut soigner les maladies de tous types. Ceci peut être fait une fois par semaine par tranche de 5 niveaux du paladin, c'est-à-dire 1/semaine au niveaux 1-5, 2/semaine aux niveaux 6-10, etc.
- Protection contre le mal permanente avec un rayon de 3 m autour du paladin.

Au niveau 3, le paladin gagne le pouvoir d'affecter les morts-vivants et les diables et démons comme un clerc 1. Ce pouvoir évoluera avec l'expérience du paladin (clerc 2 au niveau 4, et ainsi de suite).

Au niveau 4 ou n'importe quand par après, le paladin peut rechercher son cheval de guerre. La créature est un cheval de guerre lourd intelligent, avec 5 +5 DV (5d8 plus 5 pv), une CA de 5, et la vitesse d'un cheval de guerre moyen (54). Il apparaîtra magiquement, mais un seul animal de la sorte est disponible par période de 10 ans. Si le premier est perdu, le paladin devra attendre la fin de cette période pour en trouver un autre.

Si le paladin a une "épée sainte" (une épée spéciale dont le MD connaît les détails, et qu'il vous expliquera si vous en obtenez une), il ou elle projette un cercle de puissance de 3 m de diamètre quand l'arme est tirée du fourreau et brandie. Cette puissance dissipe la magie avec un niveau de magie équivalent au niveau du paladin.

Un paladin de niveau 9 devient capable de lancer des sorts de clerc (voir table 32). II ne peut toutefois jamais utiliser des parchemins, excepté ceux qui sont conçus spécialement pour les guerriers.

Table 32 : Progression en sorts (lère édition)

Niveau	**Sort clérical de niveau**			
du paladin	**1**	**2**	**3**	**4**
9	I	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	3	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20*	3	3	3	3

* niveau maximal de lancement de sorts

Restrictions spéciales

Un paladin ne peut jamais avoir plus de 10 objets magiques. Ils ne peuvent dépasser les proportions suivantes : une armure, un bouclier, quatre armes (comprenant dagues, épées, etc. ; un arc et des flèches sont considérés comme une arme) et quatre objets divers.

Un paladin ne s'enrichira pas, ne conservant qu'assez de trésors pour vivre modestement, payer ses suivants, hommes d'armes et serviteurs ; et pour construire et entretenir un petit château. L'argent excédentaire est distribué.

Une aumône immédiate (10 %) sur tous ses revenus - trésor, salaire, ou autres - sera donnée à une institution religieuse charitable (pas à un personnage joueur clerc) d'alignement loyal bon choisie par le paladin.

Un paladin aura des suivants loyaux bons, et rien d'autre. Il ne s'associera qu'avec des personnages et créatures d'alignement loyal bon. Un paladin peut rejoindre un groupe d'aventuriers comprenant des personnages neutres non maléfiques, mais seulement pour une mission, et si cette mission a pour but une bonne cause.

Si possible, un paladin fait des alliances et arrangements avec des personnages, joueurs ou non, qui sont guerriers et prêtres loyaux bons et ont un statut de noble.

Un paladin n'attire pas de suivants à son service comme un guerrier normal.

.